LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 2 Nº 6
ARG $14.90

MAX PAYNE 3

RESPAWN ediciones

00006
9 993107 000008

ALAN WAKE PC | ASURA'S WRATH | RUNNING FRED | RISEN 2 | ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
NATALIA CINA | PS VITA | GLOBAL GAME JAM 12 | YUISY | CES 2012 | LOS NUEVOS MÓVILES | ¡Y MÁS!



[i] [BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!

EN EL FUTURO

2012 comenzó con un par de desgracias severas, como si la fantasía del fin del mundo se estuviera volviendo realidad. En lo que incumbe a la industria argentina de desarrollo de videojuegos, enero y febrero dejaron sin empleo a decenas de personas que trabajaban en Vostu, la compañía brasileña demandada por Zynga por infringir sus Copyrights. Las oficinas centrales de Vostu están en Buenos Aires y esta contaba, al terminar el año, con 580 empleados. Según trascendidos, deberá resarcir a Zynga con 46 millones de dólares por copiar los juegos de esta última compañía, la mayoría de los cuales se explotaban en la red social Orkut del país vecino, recientemente desplazada en popularidad por Facebook. Vostu, en tanto, se propone una reestructuración para continuar operativa, y eso incluye, por desgracia, el despido de una gran cantidad de trabajadores entre artistas, diseñadores, programadores, analistas, community managers y otras posiciones clave en la industria cultural.

Sin embargo, diversas conversaciones que tuvimos estos mismos meses, con distintas compañías, arrojan una luz de esperanza. Las cosas no están tan mal y, en todo caso, los recursos humanos capaces de forjar la industria están latentes, esperando de oportunidades que, creemos, se van a dar este mismo año. Esos recursos humanos valen oro, porque están capacitados y sólo hay que ponerlos a trabajar.

Por otra parte, es sorprendente la cantidad de pymes relacionadas con los videojuegos que están buscando personal con experiencia, pero que no se dan a conocer porque trabajan bajo contratos de confidencialidad con empresas del exterior. Y es de mención la cantidad de estudios independientes que afloran en estos tiempos, capaces de auto-publicarse. Es decir, la industria local es más grande de lo que parece a simple vista.

Lo que hace falta es un espacio concentrador, neutral, bilingüe –probablemente, con apoyo del Estado– donde esa capacidad humana se pueda lucir, ofrecer y crecer. Mientras no se haga, la industria seguirá disgregada, débil y en las manos de unos pocos.

Dan

NATALIA CINA

La voz del gaming argentino



NATY CINA ES DULCE Y ALGO TÍMIDA. Tiene unos ojos preciosos, bien conocidos por los miles de micos que se ahogan en un azul profundo cuando la ven pasar en los eventos del gaming.

Naty tiene 28 años y creció en La Paternal. Es Licenciada en Ciencias de la Comunicación y Locutora Nacional. Forma parte del staff de LocalStrike desde 2008 y todos los jueves conduce el programa de radio Punto.Gaming a través de Radio Local Strike. Además, hace el coverage en vivo desde cada evento que se realiza en el país y también estuvo en varios del exterior.

Natalia representa el costado periodístico de la industria de videojuegos, y por tanto nos pone voz a todos los que de alguna manera trabajamos apoyando el desarrollo del gaming argentino.

Cuando la descubrimos andaba caminando entre las filas de computadoras en red, relatando los resultados de las partidas de SC2, FIFA y CS, una bomba que por su belleza impedía entender nada de lo que decía; entonces pensamos: "¿Quién es esta mica? ¿Por qué nosotros no tenemos alguien así en el Staff? ¿Cómo nos libramos de Moki?" Y como a Naty la rodea un halo de misterio, nuestra curiosidad nos llevó a esta



entrevista, que sabemos será reveladora para todos los candidatos de la niña. Le gustan los mariachis (nunca nos dijo eso, pero sabemos que a todas les gusta) y los chocolates (obvio). Ah, y las flores, se supone. Ah, y dicen que tiene novio (inevitable). De todos modos, desde [i] sugerimos enviar flores, bombones y (muchos) mariachis a las oficinas de LS.

¿Cómo es un día de tu vida?

Es muy normal... me levanto, me doy una ducha rápida, si puedo desayuno algo y enseguida me voy para Local. Cuando termino la jornada suelo ir al gimnasio, o directo a mi casa, depende el día. Volver a casa implica –o implicaba hasta hace poco que me mudé sola [N.de Ed.: ¡Aha!]– ir a compartir unas buenas horas con mis hermanas. Es la mejor parte de mi día. No soy muy deportista pero sí me enganchan el baile, y si la clase tiene un poco de coreografía sigo yendo, sino abandono los gimnasios muy rápido, jajaja.

Los fines de semana trato de salir al aire libre, a tomar una cerveza, a disfrutar de ver el río, juntarme con mis amigas a tomar mate, o por la noche ir a algún barcito con amigos a pasar un buen rato.



celestemartearena
FOTOS:
Celeste Martearena Godoy | celestemartearena.com
Maquillaje:
Andrea Valeria Muratore | andreavaleriam@gmail.com
LOCALSTRIKE
Live your game!

¿Qué más te atrae afuera del mundo gamer?

Adoro estar en contacto con la gente y conocer las experiencias y vivencias de los demás, sobre todo de la gente mayor o más adulta, que me cuenta de cuando era su época, cómo se vivía, las cosas que hacían, cómo se fueron transformando los paisajes de Buenos Aires, Mar del Plata, o bien los clásicos partidos de fútbol en las calles del barrio, el almacén... antes de las cadenas de supermercados, los clásicos oficios, esas cosas. Mis abuelos son mis grandes referentes, como así también mis padres o los padres de mis conocidos, que viajan mucho y te enseñan sobre otras culturas o cosas que uno ni se imagina que existen; siempre los escuché con entusiasmo.

¿Qué pensás del gaming argentino?

Se está haciendo cada vez "más poderoso". Las edades se fueron extendiendo mucho, cada vez son más los que comparten la pasión gamer. La verdad que cuando entré a LS no entendía nada de este mundo ni tampoco el porqué de tanta excitación. Hoy los comprendo e incluso hace unos años ya me siento muy cómoda con los gamers y comparto su emoción. Desde mi profesión trato de que estén cómodos y brindarles todo para que puedan informarse y crecer con esta industria, esta cultura, que también significa aprendizaje. Y bueno, no me puedo llamar gamer, pero tengo ganas de jugar Diablo III por ejemplo, también quisiera aprender algo de League of Legends, eso sería como para empezar a "viciar" un poco.

¿Y qué tal las chicas gamer? ¿Cada día son más o es que se animan a revelar que también son viciosas de los fichines?

Son muy muy divertidas, es increíble cómo llevan los videojuegos a la realidad relacionando personajes y situaciones que suceden en la vida cotidiana, riéndose e ironizando las cosas que les suceden. La verdad, son súper inteligentes y creo que cada vez son más las que se animan a decir: "sí, pertenezco a este mundo" pero también al resto, no se cierran solo en los juegos, sino que muchas estudian, salen y hacen vida como cualquier persona. A veces se tiende a pensar que no hacen nada más que estar frente a la PC y no es así.

Contanos la primera anécdota que te venga a la mente relacionada con tu trabajo como locutora.

Hmm. Los primeros eventos que tuve que conducir en público. No era la cámara o el micrófono lo que me asustaba sino el hecho de no entender nada de juegos, sobre todo Counter-Strike. A veces decía los puntajes mal, o pensaba que había ganado un equipo y era otro, entonces los chicos, súper buena onda, venían y me corregían jaajaj. También el hecho de no conocer a los teams, y pronunciar muy mal los nombres, me sentía una boluuuejejej.

Viajás bastante, por lo que vimos. La última vez estuviste en París. ¿Qué fuiste a hacer?

Fui a cubrir la ESWC (Electronic Sport World Cup 2011). Ahí conocí muchos equipos de Counter súper famosos como SK Gaming y Na'vi de Ucrania. También a grandes jugadores de StarCraft como Grubby, Stephano y Marine King, entre otros. Los organizadores de ESWC nos eligieron como medio de prensa oficial. Entre los más de 50 medios presentes, sólo 10 fuimos oficiales. Así que súper orgullosa. Y como era la única mujer de prensa entre todos los medios, me hicieron una entrevista sobre nuestra organización y el gaming en Argentina.

¿Es cierto que las cigüeñas que entregan los bebés salen de la Torre Eiffel?

De la Torre lo único que sale son muchos hombres vendiéndote torrecitas de todos los tamaños y los que te cobran la entrada por subir a cada piso. ¡Por suerte no vi ninguna cigüeña, a ver si la leyenda se cumplía conmigo!

¿Cómo se hace Punto.Gaming? ¿Qué temas tratan? ¿Cuándo lo pasan?

Es un programa dedicado a todo lo que es eventos a nivel nacional e internacional, lanzamientos tecnológicos y de videojuegos, actualizaciones y todo tipo de novedades relacionadas con el gaming. Hay mucha interacción con los oyentes a través de las redes sociales, se hacen muchos sorteos, a veces hay cámara en vivo, y en algunos programas llevamos invitados especiales que traen novedades de hardware o juegos, como así también entrevistas con personalidades famosas del ambiente. El programa se transmite oficialmente los jueves de 19 a 21 horas. También hacemos transmisiones especiales en vivo desde los eventos.

¿Qué te pareció hacer fotos para la revista?

INCREIBLE. ¡Me encantó! ¡La onda de Celeste y de Andrea, espectacular! La verdad pasamos unas cuantas horas haciendo las fotos pero fue súper divertido. Lo que más me costó fueron las caras pero, según Celes, enganché la onda enseguida, jajaja. ¡Hubo algún colado que también aprovechó y se tomó algunas fotos posando pero prefiero no dar nombres!





El primer Publisher argentino

La industria local suma nuevas posibilidades

PARECE MENTIRA, o al menos a nosotros nos cuesta creerlo, después de remar tantos años por nuestra pequeña pero creciente industria de desarrollo de videojuegos. Lo que comenzó casi tímidamente, hoy comienza a madurar, las cosas comienzan a darse. ¡Por fin podemos decir que nuestro país cuenta con un Publisher propio! Es una gran noticia, quizás la noticia del año hasta ahora en lo que a la Argentina desarrolladora de videojuegos se refiere.

Yuisy, parte del Grupo Clarín, es el nuevo Publisher especializado en juegos y aplicaciones distribuidas a través de medios digitales. Se focaliza en trabajar con estudios independientes. Es decir, se comporta como la pata comercial, promocional y de negocios de juegos desarrollados en nuestra región (y en toda LATAM). En nuestra experiencia, sabemos que a veces los pequeños estudios y startups están en condiciones de crear juegos excelentes, pero al carecer de un Publisher dispuesto a invertir y compuesto por gente de experiencia con buenos contactos, cuesta horrores posicionar sus creaciones, algo que muchas veces conduce al fracaso. Relacionarse con Publishers del exterior implica viajar (invertir toneladas de plata), llamar (más plata) e incluso resignarse a esperar durante años (lo peor). Que tengamos un Publisher accesible y en Buenos Aires es una ventaja muy grande y un enérgico impulso para las industrias culturales en general.

Quizás a algunos ya les suene Yuisy, pero como desarrollador, lo que fue hasta ahora. Yuisy tiene un equipo interno de diseñadores, artistas y programadores y continuamente publica juegos propios para dispositivos móviles iOS y Android. También elabora juegos sociales y MMO. Entre los juegos que tiene –la mayoría del tipo freemium– figuran Beast Hunter, Rolling Ranch (revisado en i03), ZAP First Jump, Racing Glory, Gaturro Penales, Gaturro in Dreamland y el reciente DanceScape. Además, tiene la licencia para América latina de CrimeCraft, el MMO de acción hecho con el Unreal Engine por Vogster Entertainment y publicado inicialmente por THQ.

Pero ahora Yuisy se comportará, además, como Publisher, será ambas cosas. Dicho en criollo: Si un equipo indie tiene un juego ya desarrollado –o un prototipo funcional con un buen High Concept– podrá sentarse a dialogar con la gente de Yuisy, quien pondrá todo su expertise para asesorar, e incluso financiar, los proyectos que resulten potenciales hits. Yuisy luego publicará estos juegos y utilizará todos sus recursos de promoción y seguimiento. De más está decir que no es lo mismo lanzarse solito a publicar un juego que hacerlo por medio de un Publisher con buenas espaldas.

Desde ahora un indie puede avistar un horizonte más concreto cuando se pone a desarrollar, porque el Publisher se encargará de los negocios, liberándolo para lo que mejor sabe hacer.

Yuisy comenzará a operar como Publisher en muy poco tiempo, y algunas de sus primeras acciones será organizar concursos para encontrar proyectos interesantes, tanto para móviles como de juegos sociales y MMO de PC.

Desde [i] estaremos atentos a las novedades de este nuevo gigante que acaba de nacer. [i]



Cómo hacer un juego en 60 horas

Y de paso recibir donaciones para caridad

FICHINES EN TIEMPO RÉCORD es lo que hacen los developers con ganas y, ya que se puede, ayudan a instituciones de caridad en los Estados Unidos. En Argentina nunca se hizo... pero no porque no haya developers ni gente dispuesta a donar sino porque nadie organiza. Eso creemos. Una punta del iceberg asomó luego de la Global Game Jam 12 [más info en la página 22]. Como poder, se puede. Talento sobra, las ganas parecen interminables. ¿Por qué no canalizarlo en algo útil para la sociedad? Hay que demostrar que los "jueguitos" como los llaman algunos despectivamente –no confundir con "fichines", nuestra manera cariñosa de hablar de esta pasión– sirven para algo más que la diversión. ¿Quién toma la posta? Sin probar nunca lo vamos a saber.



Estas ideas surgen del fenómeno Humble Bundle, en especial del reciente H.B. Mojam, en el que, con el sueco Markus Persson –más conocido como Notch, el creador de Minecraft– al timón, hicieron desde cero un arcade buenísimo en apenas 60 horas, en vivo por streaming, y todo lo recaudado, casi 460 mil dólares cuando escribimos esto, fue para instituciones de caridad.

No se puede argumentar que los argentinos haríamos mal en imitar este creciente fenómeno, o que no estamos dispuestos a donar. En nuestro sitio no pasa un solo día sin que alguno comente que donó por tal o cual cosa. Además, se haría de manera que participaran otros países. Ganaríamos todos, los desarrolladores, la industria y la gente. Hay montones de hospitales, escuelas y organizaciones que necesitan ayuda. A pensarlo. [i]

La hora de PS Vita

La nueva portátil de Sony en nuestras garras



Por Leandro Venturini | dioxido



LA PRIMERA PORTÁTIL HD DE LA HISTORIA fue lanzada por Sony al público el 22 de febrero. [IRROMPIBLES] pudo probar la versión Bundle algunos días antes gracias a la magia de NEXTGAMES (www.nextgames.com.ar). La primera impresión al hacer el unboxing –pueden ver los videos en nuestro sitio–, fue el involuntario "OHHH". La PS Vita luce una pantalla muy grande de 5" (960 x 544 qHD @ 220 ppi, 32 bit) y es tan liviana que impacta. Tiene 18 cm. de ancho, casi 9 cm. de alto y algo menos de 2 cm. de espesor. La terminación de los materiales es excelente.

Por dentro, hay un procesador ARM Cortex-A9 MPCore, 512 MB de RAM y 128 MB de VRAM. Además, tiene un touchpad trasero, sensor de movimiento, brújula, dos joysticks, D-pad y los clásicos botones Sony. Se conecta con PlayStation Network vía Wi-Fi y 3G, y posee soporte Bluetooth de última generación.

Ni bien encenderla, nos encontraremos con un software muy parecido al iOS de Apple, con iconos estilo 3D que pueden ser movidos de un lado a otro de la pantalla y fondo personalizable. El Welcome Park enseña los trucos que tiene la Vita, como su pantalla táctil multitouch trasera y su acelerómetro. Algo muy interesante es el software llamado NEAR con el que mediante Wi-Fi o la versión 3G que probamos y el GPS integrado –cabe aclarar que los chips están BLOQUEADOS por el momento en Argentina, nuestra versión es de AT&T–, puede detectar con exactitud dónde estamos, compartiendo con los demás usuarios de PS Vita su localización y lo que estamos jugando en un radio no mayor de 9 Km. Ya hemos hecho un par de amigos así.

La pantalla es OLED, una de las mejores en cuanto a calidad y colores. Posee un navegador web que deja mucho que desear, como pasa con el de PS3. No es muy rápido, y lo peor de todo, no soporta HTML5 ni Flash, lo cual hace imposible mirar páginas como YouTube (N.de Ed.: Al igual que con Apple, es obvio que el objetivo real es impedir que la gente use juegos gratuitos de la web.)

El usuario de PSN que utilizamos es el mismo que el de PS3, lo cual permite compartir mensajes entre usuarios de PS Vita y la consola hogareña. La configuración y actualización del SO son similares a la consola mayor, de modo que, si ya tienen una, adaptarse no les tomará más de 15 minutos.

La cámara de fotos trasera no es la gran cosa. Sirve perfectamente para los juegos de Augmented Reality (el nuevo chiche de onda) pero no como una cámara de fotos de celular; mucho menos la cámara frontal, que si en un futuro se usa para soft como Skype o reconocimiento facial en los juegos estará muy buena, pero para fotos olvídenlo.

En cuanto a la Realidad Aumentada, el Bundle trae 6 cartas que sirven para tres juegos gratuitos del PS Store, cosa de ir

probando las posibilidades de este tipo de tecnología (vean el video en el sitio).

El volumen de los speakers es bajísimo, o ya estamos algo sordos, así que terminamos enchufando auriculares para usar la portátil.

La lista de juegos con la que PSV ha salido a la venta es muy buena. El caballito de batalla es Uncharted: Golden Abyss. Aunque no es un desarrollo de Naughty Dog, está impulsando las ventas como era de esperar. Actualmente, hay más de 20 títulos para Vita y otros 20 y pico en camino durante los próximos cinco meses.

La retrocompatibilidad con PSP se queda a medio camino. Sólo una centena de títulos descargables vía PS Store sirven para jugar con la Vita.

Un punto flojo es la memoria que utiliza, externa y muy costosa. Para grabar partidas, sobra la de 4GB que viene con el Bundle, pero para descargar un juego full de Vita, que pesa aproximadamente 2.5GB, se queda corta. El problema de estas memorias es que las de 32GB cuestan más de 100 dólares. Por ende, conviene comprar los juegos en caja, incluso cuando los descargables tienen un 10% de descuento respecto a los físicos.

Por lo demás, la Vita es una maravilla de la tecnología. Grande, liviana, táctil, en HD y todos los controles que cabría esperar. Hay que tener paciencia a que salgan más juegos y aplicaciones, pero tiene todo para triunfar, especialmente en el segmento hardcore de los jugadores de Sony. [i]

Sony Computer Entertainment | SCE Bend Studio | **80%**



Uncharted: Golden Abyss

O cómo lucir la potencia de PS Vita

Todos conocemos la serie Uncharted, sinónimo de PS3, y sabemos que el mundo se deslumbra por los niveles de calidad a los que llega Naughty Dog. Aunque esta vez la compañía californiana le cedió a Sony Bend la realización del juego. Por suerte, esta división de Sony radicada en Oregon –autora de la serie Syphon Filter– ha hecho un trabajo impresionante, sobre todo en cuanto a historia, paisajes y acción.

En Golden Abyss guiamos a Nathan Drake en una aventura previa a Uncharted: Drake's Fortune, en la que el héroe anda buscando los tesoros de una (sangrienta) expedición española perdida 400 años atrás en Centroamérica. Los trofeos y el modelo de búsqueda han cambiado, ahora no es una lista, sino sets de trofeos a encontrar. Nos podemos abrir pasos a machetazos –con los dedos– entre viñedos y arbustos, gracias a que la pantalla táctil es súper sensitiva. Trepar paredes es algo que se vuelve natural, lo mismo que las peleas y la manera de movernos en situaciones límite. Son más de 10 horas de juego single player que te hacen vibrar, con alguna que otra cosa floja en la narrativa, compensada por un gran trabajo de voces. Multiplayer no tiene, mala cosa, pero como dato curioso permite intercambiar trofeos como si fuesen figuritas en el "mercado negro", vía NEAR.

Por momentos, Golden Abyss te hace olvidar que estás en una handheld y no en una PS3. Obviamente, no es lo mismo, aunque esta nueva aventura de Sir Drake es inevitable si uno invierte en la portátil.



Nivel X: un pedazo de historia

Estofuetodoesperoqueleshayagustado. Chau.

Por Sebastián Di Nardo | Moki

HACER LA COLUMNA DE FICHINES DE #TECNO23 (el programa de tecnología de Irina Sternik, sábados, 13 Hs. por CN23) tiene sus beneficios. Conocer a los legendarios Natalia Dim y Lionel Campoy, por ejemplo. Ellos conducían Nivel X, un programa del viejo canal de cable Magic Kids, único en su clase y en un momento donde la tecnología crecía e Internet apenas asomaba. No había redes sociales. No había email. Las cartas eran de papel y se mandaban por correo y las consolas y los fichines estaban en su apogeo.

Nivel X se comenzó a emitir allá por 1997 y recién salió del aire –bueno, del cable– en 2006. A años de la desaparición de este emblemático programa, Natalia y Lionel hicieron su entrada al piso, minutos antes de que arrancara la grabación. Era como un sueño. Irina se acercó a saludarlos y presentarse y detrás yo grité como una niña: "¡A ustedes los veía!". Lionel contestó sin perder un segundo: "Mientras no digas cuando era chico, está todo bien". Entre risas, le respondí: "¡Es que yo no era chico!"

Para quienes recuerdan aquel mítico programa, Lionel está exactamente igual que cuando se lo veía en la pantalla, con dos patas de gallo extra, y Natalia parece haber salido de un freezer porque es exactamente igual. Simpáticos, divertidos y verborrágicos, arrancaron con una catarata de anécdotas fuera del aire y, tras la grabación, se los pudo ver en el programa emitido el sábado 18 de febrero (pueden encontrar el YouTube en la página de Facebook de #Tecno23 y en nuestro sitio).

Los legendarios héroes de la tarde son así como se los recuerda, sencillos, buena onda y divertidos. Todavía se sorprenden cuando la gente los reconoce por la calle y ellos explican que jamás dimensionaron la repercusión que tenía Nivel X. Era un programa hecho a pulmón y en una época en la que no había mediciones. La verdad es que la gente los recuerda con cariño, y como muestra basta la repercusión que hubo en nuestro sitio con sólo mostrar la foto que ven aquí arriba.

Lionel contó que luego de los primeros programas comenzaron a llegar cartas y ellos agradecieron las primeras regalando tres cosillas. Sacaron tres misivas al azar y como sólo eran cuatro, agarraron la única que no tenía premio para agradecerle por lo menos a quien la había escrito. Hace poco, un joven se le acercó a saludarlo, recordándole esa situación, y le dijo: "A esa cuarta carta la había escrito yo, no sabés lo que me gastaron en el colegio". Entre risas, Lionel asegura que algún día va a alcanzarle una remera de Nivel X.

Natalia no se queda afuera de esta catarata de anécdotas. Ella da clases de Historia del Arte en una reconocida universidad y nos cuenta que algunos de sus alumnos la reconocen y que a veces pierde autoridad el día en que, para facilitar las cosas, revela su identidad. Es que, claro, esos chicos que hoy son universitarios en su adolescencia disfrutaban del programa. "En más de una oportunidad", cuenta sonriente, "me recibieron al entrar en el aula coreando todos la cancioncita de la presentación, tutu tú tu tuuutú tutu tú tutuuu tú".

Es que Natalia y Lionel fueron pioneros de la prensa del fichín en la Argentina y, más que eso, parte de lo que somos hoy. [i]

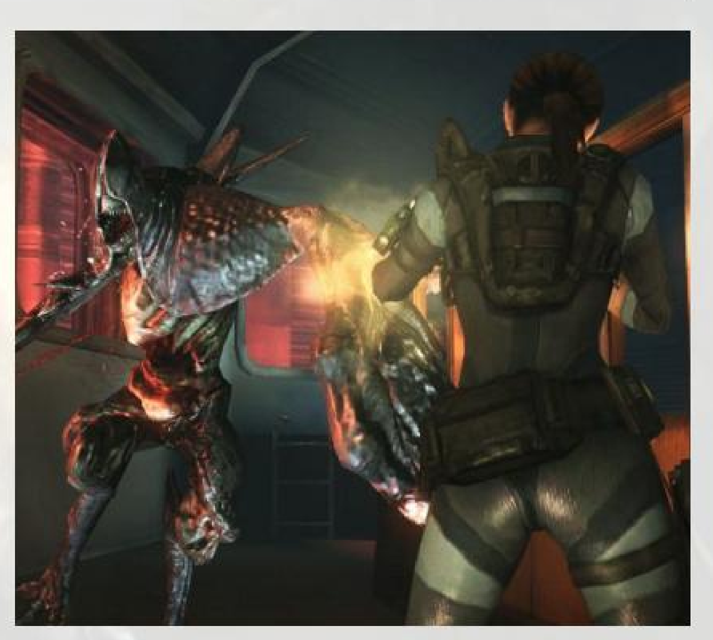
Resident Evil: Revelations

Sonríe, Capcom te ama

Por Rodolfo Adrián Laborde | Fito

SI HAY ALGO QUE NOS GUSTA, es jugar con las nuevas maquinitas. Y si probamos nuestros chiches recién comprados con el último capítulo de Resident Evil –cortesía de Capcom, que nos envió una caja– en este caso RE: Revelations, entonces ya dejamos a nuestras familias, no le damos bola a nadie, no probamos bocado (bueh) y, posiblemente lo peor de todo, ya ni siquiera escribimos. Tampoco dormimos. Del julepe.

Revelations tiene lugar entre RE4 y RE5, o sea entre el desesperado rescate de la hija del Presidente de los EE.UU. por parte de Leon Kennedy y la odisea de Chris Redfield en Africa. De más está decir que ambos títulos son verdaderas obras de arte, y Revelations –para el 3DS– pinta ser una muy digna continuación, mezcla del viejo y súper-exitoso survival horror que tanto nos enganchó del 96 en adelante, y del nuevo sistema que se nos presentó a partir de RE4. Resultado: una historia de algo más de diez horas para un jugador en el que podemos ser Chris –o su nueva compañera Jessica Sherawat– o Jill Valentine, esta vez en equipo con un urso de nombre Parker Luciani. El horror se desata en una isla luego de un atentado bioterrorista, y en un inmenso y sombrío crucero en el que nadie en su sano juicio querría vacacionar, ni siquiera el Capitano Schettino. En nuestro sitio hablaremos más a fondo de este nuevo Resident Evil, que se ve espectacular en la pequeña 3DS de Nintendo, y lo estaremos sorteando entre nuestros más selectos micos (aquellos con 3DS y algunos puntos de Carmack). [i]



Risen 2: Dark Waters

Un cuarto de lo nuevo de los creadores de Gothic

Por Tomás García | Zripwud

MÁS ALLÁ DEL VIEJO Y QUERIDO SID MEIER'S PIRATES! no recordamos un fichín de la gloriosa era de los piratas que valga la pena mencionar. Y aunque el género parece hecho a la medida de nuestro amado medio, hasta la enfermiza Era Dorada de Jack Sparrow falló en traernos un fichín que esté a la altura. Ahora, los creadores de Gothic deciden probar su suerte con Risen 2: Dark Waters y después de jugar 10 horas, estamos bastante satisfechos con lo que puede ser un defectuoso pero prometedor RPG.

Antes que nada, agradecemos a Deep Silver por facilitarnos un código del juego. No todos los días tenemos la oportunidad de jugar una Beta exclusiva y, cuando tenemos dicho privilegio, nos encerramos a develar todos sus secretos. Seguramente se estarán preguntando qué fue lo que descubrimos en esas 10 horas de juego. Para empezar, los Piranha no han perdido el toque que los caracterizó siempre. Tomando la IP que crearon en el primer Risen, esta vez se concentraron en el mundo de los piratas, los corsarios y sus aventuras en los siete mares.







Aunque no parezca, esta es una secuela directa y volvemos a tomar control del mismo personaje sin nombre, ahora tuerto y alcohólico. Titánicos monstruos han devastado la humanidad, dejándola a la deriva, pero además las gigantescas criaturas marinas se alzaron del océano matando y destruyendo todo, incluso las embarcaciones. Como integrantes de la Inquisición tendremos que infiltrarnos entre los piratas que suelen llegar hasta las islas del sur, los únicos que saben cuál es el arma mítica capaz de acabar con el problema. Así es como comenzamos un viaje que nos verá convertidos en pirata, visitando diferentes islas tropicales y, eventualmente, siendo capitán de nuestro propio barco y administrando la tripulación.

Rápidamente aprendimos que se trata de un juego difícil, donde aventurarse más allá de lo debido puede significar la muerte en las garras de horribles criaturas. Aún así, el combate es divertido, aunque un poco tosco. Una vez aprendidas, hay muchas habilidades con la espada, específicas para diferentes tipos de enemigos y un disparo certero de nuestra fiel pistola puede hacer la diferencia entre la vida y la muerte. En muchas ocasiones nos pareció mal balanceado, pero puede ser que simplemente sea muy difícil (o que es una Beta).

A diferencia de otros juegos del género, acá las habilidades nuevas se aprenden... literalmente. La única manera de desbloquear una skill es pagándole a un NPC para que nos la enseñe. Esto hace que tengamos que ganarnos cada mejora con sudor, no sólo porque necesitamos tener el dinero para pagarla, sino también los atributos en el nivel adecuado para aprenderla. Cualquier tarea bien hecha, ya sea una quest o matar enemigos, suma Puntos de Gloria, lo que nos permite aumentar uno de los cinco atributos disponibles: Espadas, Armas, Ingenio, Dureza y Vudú, cada una encapsulando varias habilidades y talentos. Es complejo, pero se aprende rápido y hace que progresar se sienta como un verdadero logro pero, a la vez, hace la progresión ardua y lenta.

10 horas dentro, nos quedó mucho por hacer. Nos quedamos con ganas de ver más islas, tener mascotas, como micos y pericos y ser Capitán de nuestro propio barco, controlando a la tripulación, manteniéndola ebria y feliz. Lo que vimos, más allá de los bugs, nos gustó mucho. Hay muchas quests por hacer, dadas por personajes muy particulares. Y tuvimos la oportunidad de tomar algunas decisiones, pero no llegamos a ver su impacto en la historia.

Risen 2 es una gran promesa, pero como en toda buena historia de piratas un tesoro suele esconder una terrible maldición. Sabemos cómo son los juegos de Piranha Bytes y Risen 2 no será perfecto. Esta firma alemana tiene la costumbre de hacer excelentes juegos para los que saben perdonar bugs y otras alimañas virtuales, por eso entendemos que muchos de los problemas que encontramos serán parte del paquete. Aún así esperamos que muchos otros no lo sean y los hayan solucionado para cuando salga al mercado a finales de abril, para PC, Xbox 360 y PlayStation 3.

Risen 2
Dark Waters

Editor: Deep Silver
Desarrollador: Piranha Bytes
Género: ArrghPG!
Plataformas: X360, PS3, PC
Lanzamiento: Abril 24, 2012



TIMEX MCMLXXXII

El año de la computadora

Por Fernando Coun | Shinjikum

UN ACTOR MEDIOCRE, presidente los Estados Unidos de América. Una mujer de hierro, primera ministra del Reino Unido. Ambos, líderes del bloque occidental de una guerra cada vez más fría. Fría. Fría. Y al sur del sur, todo. Dolor y disimulo. Un alcohólico comanda –al calor de una rosada usurpada– a jóvenes hacia una soledad forzada. Jóvenes, hacia una fría inmortalidad.

Ayer, hoy. Dictadura, democracia. CRT, LED. Blanco y negro, Full HD. Teléfono de disco, teléfono inteligente. Walkman, iPod. Vecina chusma, Internet. Italpark, Steam. Picadito en la calle, PES –Picadito En Sala-. Grandes cambios en poco tiempo. Cada vez menos tiempo. Más en menos. Ya no hay que esperar generaciones. Con un lustro alcanza y sobra.

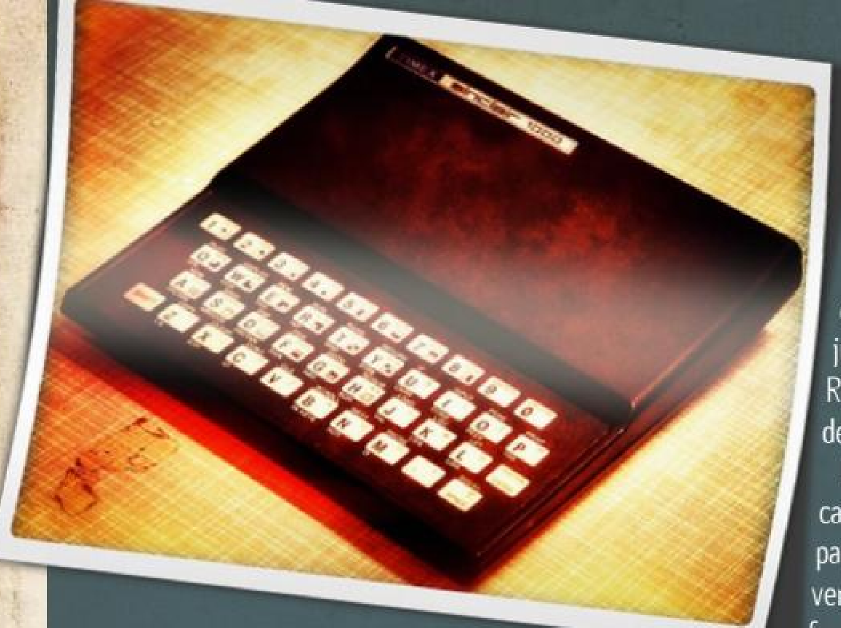
Y sí, 1982 no fue un año fácil. A pesar de tanta persecución y muerte, siempre hay lugar para el arte y el entretenimiento. Fue así que cuando menos lo esperamos, el éter esparció la infección Thriller –cual nevada mortal–, obra cumbre de Michael Jackson y uno de los discos más importantes del siglo pasado. En tanto las viejas salas analógicas de calle Lavalle, cuyas ruinas hoy exudan ferias americanas, farmacias, templos de salvación y perdición, irradiaban Blade Runner, E.T. el extraterrestre, Conan el bárbaro, Tron, Poltergeist y Rambo, entre otras.

Tres décadas pasaron –¿ya?– desde aquella Tron de Disney. La original, no la aggiornada de 2010. Precursora en eso del abuso de la animación digital. Creada con 2MB de RAM, 330MB de disco. Donde un programador era abducido por una supercomputadora. Cine verdad. Como virus informáticos infectando personas físicas. Luego a chimpancés africanos. Para terminar enloqueciendo vacunos del viejo continente.

LANZAMIENTOS

Fecha	Modelo	Procesador	RAM	USD Lanz.	USD 2011
1981					
05-03	Sinclair ZX81	8-bit Z80 @ 3,25MHz	1KB	140,00	355,56
12-06	TI-99/4A	16-bit TMS9900 @ 3 MHz	16KB	525,00	1.333,36
12-08	IBM 5150	16-bit Intel 8080 @ 4,77	16KB	2.665,00	6.768,39
01-12	BBC Micro Model A	8-bit MOS 6502 @ 2 MHz	16KB	476,00	1.208,91
1982					
23-04	Sinclair ZX Spectrum	8-bit Z80 @ 3,5MHz	16KB	249,00	580,59
01-07	Timex Sinclair 1000	8-bit Z80A @ 3,25MHz	2KB	99,95	233,05
23-08	Commodore 64	8-bit MOS 6510 @	64KB	595,00	1.387,36

Hasta ese momento las computadoras eran artículos de lujo orientados al ámbito académico e industrial. En 1981, IBM intentó romper esa barrera. Pero su modelo 5150 o IBM PC, abuelito de nuestros actuales batatores, costaba más de



ALLÁ EN SALTA, reproducía una página de Arzak, del maestro Moebius, primero dibujando, luego entintando con pluma y dando el color a lápiz. En el aire sonaba Balls to the Wall, el nuevo vinilo de Accept. Era 1983, se respiraban los primeros vientos de la democracia. Tenía la lámina por la mitad, cuando mi destino cambió de repente.

Por la ventana asomó mi vecino –y hoy todavía amigo– Daniel. Se había comprado (oh Dios, oh Dios) una Timex Sinclair 1000. No sabía cómo encenderla, ni qué diablos podríamos hacer con ella. Esa fue la palabra mágica: podríamos. Me estaba haciendo parte de esa maravilla que, para mí, era algo de ciencia ficción. Le dije: prestame el manual.

Esa noche no dormí. Al día siguiente, no sólo sabía encenderla. Mi voracidad había servido a fines mayores, podía programarla. El manual traía un listado completo de comandos y funciones de Sinclair BASIC explicadas con detalle.

Los días que siguieron fueron los más asombrosos de mis 16 años. Me instalé en la casa de Daniel y las tardes se volvieron un taller de programación interminable. Lo primero que intenté, tras probar la lógica del lenguaje y de entender para dónde se podía ir, fue, desde luego, un juego. Y mi vida cambió para siempre. Atrás quedaron el Rotring, el aerógrafo y hasta mi moderna Olivetti 80 regalo de la nona.

Estaba tan entusiasmado que, cuando no podía asaltar la casa del pobre Dani, me la pasaba escribiendo código en papel que luego transcribía en la pequeña computadora para ver si funcionaba. Mi mejor creación fue, también, mi mayor fracaso. Programé un Pac-Man (ir a los "videos", o sea las salas de arcades, era tan normal como respirar para los chicos del barrio, el gran sueño de todos era tener algo parecido en casa) y bueno, la TS1000 sólo tenía 2KB de RAM. No me podía pasar de los 2000 caracteres. Hice el laberinto parecido al de la máquina real, las rutinas de persecución y todo, pero sólo cabía un fantasma (que era el símbolo de las comillas invertido, quedaba un cuadradito con dos ojitos blancos) y el Pac-Man era la letra C. Funcionó un minuto, más o menos, y luego el olor a quemado nos destrozó el alma. La pequeña no había podido resistir el poder de mi programación.

El sueño se terminó. Sin embargo, eso cambiaría para siempre lo que quería ser. Dos años después, me recibí de programador en el IAC (BASIC, Fortran, COBOL) y después... bueno, hubo un vacío de años hasta que un día encontré la primera Xtreme PC, y fue como un rayo.

–Dan

2500 dólares. Todavía caro. Bastante. Tampoco era la única opción. Ahí estaba la TI-99/4A –primera hogareña 16-bit– a un quinto de la anterior. Mientras que al otro lado del Atlántico, la muy British Broadcasting Corporation lanzaba con gran éxito local su BBC Micro –en dos sabores, A y B– de la mano de Acorn. Y Timex producía la Sinclair ZX81 a precio de reloj.

De ese otrora mundo retro, cuasi steampunk, surgieron. Bits y bytes. Casetes. Expansiones. RAM y ROM. Invadiendo los homes, sweet homes de los norteamericanos –que americanos somos todos– para nunca irse, como sus marines. 1982. Año del desembarco de la Timex Sinclair 1000, una ZX81 recargada por menos de un Franklin. Del arcoíris Sinclair ZX Spectrum. Y año también –y por sobre todo–, de la Commodore 64. El principio del cybersueño americano. Norteamericano, corrijo.

Ahora, ¿qué podían ofrecernos esas cajas llenas de botones conectadas a la TV (1939) y al casete (1963)? ¿No alcanzaba con una Atari 2600 (14/10/1977)? No. No solamente de juegos vive el hombre. ¿Seguro? Era hora de reciclar las antiguas Olivetti en pesados pisapapeles. De tirar el cuaderno donde registrábamos la economía casera. Pero principalmente, de adentrarnos en el mundo de la programación. ¿Básico, no? 10 PRINT "It's the computer, stupid." | 20 GOTO 10

Con cada empresa luchando por controlar el mercado, la incompatibilidad era moneda corriente. Elegir una marca implicaba atarse a un hardware y software propietario. Como si de consolas del siglo XXI se tratara. Incluso cada distribución de BASIC tenía sus diferencias. Entonces la lucha era –y sigue siendo– por la relación entre precio y prestaciones. Con IBM y Sinclair en los extremos, que nunca son buenos, y Texas Instruments y Commodore en medio.

En 1983 se produjo el colapso en la industria del videojuego. Demasiados candidatos para El Lado Bizarro. Sí, he aquí el inicio de la pasión que haría famoso al "Oso" Videla. Por su parte, Commodore rebajó los precios de la C=64 a menos de la mitad –con un costo de producción de USD 135 (USD 303,17 de 2011). Las ventas se dispararon, llegando a ser los primeros en el rubro en alcanzar los mil millones de dólares. Mientras que su principal rival, la TI-99/4A, se retiraba definitivamente del mercado en octubre luego de varias rebajas –aún así más cara que la gran C– y fabricando a pérdida. El resto es historia. Googleen.



Hazlo tú mismo

Las manos mágicas te dirán

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi

Hernán Panessi es Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar

CON INTERNET Y LA DEMOCRATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN, los roles de pasividad y actividad, a la hora de la cultura de consumo, se funden y confunden en una constante: el fan, si quiere, también puede hacer y pertenecer. Aquí, en este recuento caprichoso, emergen algunos ejemplos de obras audiovisuales hechas por fans –nótese el empleo de la jerga "fan mades" o "fan films"–, cuya particularidad es que todos se consiguen, con cierta lógica, gratuitamente, ya sea vía YouTube o en sus website oficiales. Hacelo vos mismo o mirá, otra vez, lo que hizo alguien más.

Bañeros 3: La Venganza de Nasty

La prolífica productora de cine bizarro Fomento Producciones, popes en esto de hacer comedia a través de todo, se despachó con una remake, hecha en Miramar, de Los Bañeros Más Locos del Mundo (1987), donde se emuló (casi) plano a plano tal gema de Carlos Galettini. En Argentina, por suerte, también se consigue.

Batman: Dead End

El Joker escapa de Arkham y Batman deberá ir tras él. En medio de la persecución, aparecerán ¡Predators y Aliens! ¡Glorioso! Dead End es fruto del trabajo de profesionales del cine que han llegando, con éste, a un gran punto de perfección. Para más información sobre fan films de Batman: www.batmanfanfilms.com

* Ver, también: Batman: Death Wish



El Silmarillion

Un grupo de fanáticos alemanes filmó, con mucha seriedad, un cortometraje contando el origen de El Silmarillion. Titulado "Arda – A World is Rising", el corto trata algunos de los temas más importantes de la mitología de JRR. Tolkien, como la creación del mundo, la de la luz, los Maiar y los Valar. Se estrenó en la Ring Con 2011 y ya es furor.

Escape from New Jersey

Tomando como referencia la mítica historia del ídem John Carpenter, Escape from New Jersey se convierte en una secuela de Snake Plissken donde las escenas de acción no están tan mal y, sí, abunda lo cansino. Al menos, si Snake no regresa –en el 2007 se habría confirmado remake–, este intento de revivir su espíritu habrá valido la pena.

Grayson

Dick Grayson, conocido como "el primer Robin", es el protagonista de este cortometraje fan made en el que Batman yace muerto y donde el mismísimo Robin será quien busque su venganza. Alguien dijo por YouTube que con algunos millones de dólares y la dirección de Peter Jackson sería infalible. El corto, en rigor, lo es.

Mario: Game Over

En algún lugar de Brooklyn, Mario tiene que empezar de nuevo su vida lejos de las tuberías y los hongos alucinógenos. Se trata de un pequeño corto de humor en el que Mario vive con Peaches y no para de consumir dosis de "mushrooms". Un spin-off del bigotudo más famoso del planeta y uno de los tantos fan mades que pululan por la red.

* Jugar, también: Super Mario Bros. X





Matrix Kaydara

Kaydara toma la plataforma de Matrix para construir una nueva historia muy bien estructurada y que, curiosamente, no necesita de ninguna comparación con la versión original de los Wachowski. Los realizadores franceses, Raphael Hernández y Savitri Joly-Gonfard, la descosen y lo regalan por ahí: www.kaydarafilm.com

Metal Gear Solid: Philanthropy

Si hay un videojuego que merecía una película –por desarrollo de personajes, guión, contexto histórico y adhesión– es el Metal Gear Solid. Ahora, con esta película fan made de 10.000 euros, podemos despuntar el vicio. Se descarga legalmente desde su website y tiene subtítulos en todos los idiomas: www.mgs-philanthropy.net

Naruto Shippuden: Dreamers Fight

Adaptación live action basada en el popular animé japonés Naruto. Luego de un año de realización, la productora de Los Angeles, Thousand Pounds Action Company lanzó la primera parte que contiene una pelea de 14 minutos entre Naruto Uzumaki y Rock Lee, más una historia de relleno. La segunda parte aún se está rodando.

Pac Man: The Movie

Pese a que en el 2005 se confirmó una película sobre Pac Man que nunca vio la luz, el joven director Scott Gairdner se despachó con un cómico trailer, repleto de guiños y sentido del humor sobre el clásico videojuego de Namco. Bajo presupuesto, máxima diversión. A propósito, los fantasmitas y monstruos son de lo más extravagantes.

Pokémon Apokélypsis

Los más puristas amantes de la serie Pokémon se sentirán levemente molestos cuando descubran que Ash y los demás son –acá– adultos, que el Equipo Rocket usa armas y que los Pokémones son –apenas– unos bichitos de batalla. De cualquier forma, este trailer fan film en live action promete más diversión que fidelidad. Gotta Catch 'Em All!

Star Wars Uncut

Se trata de la revisión de Star Wars: Episodio IV – Una Nueva Esperanza hecha por sus fans que contó, además, con la aprobación de George Lucas. Creada a partir de un proyecto iniciado en Vimeo, la película en cuestión recorre tramos de 15 segundos que toman el mismo tiempo que las escenas originales, obteniendo resultados delirantes.

* Ver, también: Star Wars: Revelations

Superman: Requiem

Película independiente del más grande héroe de todos los tiempos. Dirigida por Gene Fallaize, un británico productor de cortometrajes, Superman: Requiem se destaca por su empeño en realización más no por la elección del protagónico. Para su goce, el filme se consigue online de forma gratuita: www.themanofsteelisback.com

* Ver, también: Superman: Reborn

The Hunt For Gollum

Una precuela inspirada en El Señor de los Anillos hecha con escasos recursos, bajo un costo de 3.000 euros, pero con una producción por demás ingeniosa. Lanzada en el año 2009, The Hunt For Gollum cuenta con numerosos premios y legitimaciones. Disponible en 14 lenguajes en su site oficial: www.thehuntforgollum.com

The Legend of Zelda: The Hero of Time

Basado en el épico juego de Nintendo The Legend of Zelda: Ocarina of Time, The Hero of Time es un largometraje de distribución libre rodado en cinco años por seguidores acérrimos de Shigeru Miyamoto & cia, centrado en la vida de Link, quien deberá salvar el reino de Hyrule. Puede vérselo online tipeando: www.theherooftime.com

* Ver, también: Link to the Future: Zelda Timeline

Thundercats

Fanáticos de los Thundercats realizaron un trailer falso poniendo de manifiesto que la creatividad, en la era de Internet, no tiene límites. Tomando pedazos de otras películas (Troya, La Batalla de Riddick y X-Men) y modificándolas digitalmente, podremos ver a Brad Pitt como Leon-O, Vin Diesel como Panthro y Hugh Jackman como Tygra.

Unifans 2012

El sábado 24 de marzo del 2012, en el Hotel Bauen, se llevará a cabo el Unifans 2012, una convención de comiqueros y afines donde el principal atractivo será "un festival de cortometrajes fan films". Así, desfilarán representantes de los clubes de fans de Mortal Kombat, Harry Potter, Resident Evil, Marvel vs. DC, entre otros. Ver para creer. [i]

Celus irrompibles

Por Augusto Finocchiaro Preci | @t23augusto

MARZO ES EL MES EN QUE TE ENAMORÁS del celu que te vas a comprar en unos meses. Mientras, sufrís porque las operadoras argentinas tardan una bocha en ponerlo a la venta.

La tendencia de este 2012/2013 marca que todas las novedades, salvo excepciones, apuntan a los 8 mpx de cámara, procesadores de cuatro núcleos, pantallas arriba de las 4,3 pulgadas y fabricantes poco conocidos que se animan a pisar fuerte. Al que le gustaba el celu con tapita, para el futuro cercano, va muerto. Te mostramos lo que más nos llamó la atención de lo nuevo.

Huawaei Ascend D

Quizá por una cuestión de "mejor malo conocido que bueno por conocer", no nos animamos a comprar marcas que salgan del ranking de los más vendidos. Pero parece ser que esta reciente Mobile World Conference en Barcelona, donde se presentaron cientos de nuevos teléfonos, lo que más se destacó fue el desarrollo de las nuevas marcas. Por una que no dábamos ni dos sopes, era Huawei (más de uno habrá llamado a las puteadas a su operador de internet por sus módems), aunque después de ver el Ascend D que trae pantalla de 4,5 pulgadas con resolución HD720p, procesador de cuatro núcleos a 1,5GHz (de desarrollo propio), cámara de 8mpx con video fullHD y un grosor de sólo 8,9 milímetros te dan ganas de dejar los prejuicios atrás y darle una probadita. Ah, además viene con Android Ice Cream Sandwich 4.0 y sonido Dolby 5.1, ¿qué te parece?



Asus Padfone

Uno de los productos que más promete es el Padfone de Asus. Nacido de una fiesta confusa entre las tablet Asus Transformers y el concepto "Lapdock" del Motorola Atrix, este celular se convierte en tablet encastrándolo en la parte trasera de una pantalla de 10 pulgadas. En modo "celular" tiene 4,3" de súper Amoled, Android Ice Cream Sandwich 4.0, cámara de 8mpx y procesador dual-core de 1,5GHz. Pero si lo ponés en modo tablet, su pantalla es de 10 pulgadas con resolución de 1280x800 con la posibilidad de usar un lápiz óptico al estilo Galaxy Note que además extiende la batería hasta 5 veces más. No sólo queda ahí. También se le puede agregar un teclado que extiende 9 veces aún más la duración de la batería y, en ese caso, queda como una netbook. Tres en uno no está nada mal.



Samsung Galaxy Beam

Además de presentar una nueva tablet de 10 pulgadas (Galaxy Note 10) en la que se puede escribir con lápiz óptico (muy parecido a las Bamboo), Samsung se roba una idea de los celulares berretas que venden en Dealextreme y saca al mercado un teléfono de 4 pulgadas de pantalla, dual core de 1GHz, cámara de 5 mpx y Android 2.3. Nada del otro mundo, salvo que en la parte superior trae un proyector de 50 lúmenes que permite reproducir en la pared (o en la espalda de quien quieras) las imágenes y presentaciones que tengas en el smartphone. Si es útil o no, no lo sabemos. Pero es sin duda una nueva tendencia ya que las Sony Handycam y algunos Mp4 también lo implementaron recientemente. Aún no hay fecha de salida pero se rumorea que va a estar a la venta en el todo mundo a mediados de 2012.



Panasonic Eluga Power

Sí, le pifiaron con el nombre. Pero este smartphone de Panasonic viene a ponerse en el medio de los ya conocidos Galaxy Note y LG Optimus VU, como los intermedios entre celu y tablet. 5 pulgadas de pantalla pero con sólo 9,6 milímetros de grosor hacen que no sea mucho más grandote que los smartphones actuales de 4,3 (como Atrix o Galaxy S2). Además, trae procesador de dos núcleos Snapdragon S4 de 1,5 GHz, Android 4.0, resolución HD de 1280x720 (perfecto para ver las series), sistema NFC que puede llegar a ser compatible con la SUBE, y el nuevo standard en cámaras, 8 megapixels. Como a Intel, que se está metiendo en el mundo de los móviles con los procesadores Atom Medfield, también hay que ponerle unas fichitas a Panasonic, que si bien no es súper experimentada en teléfonos, siempre que hace algo, lo hace bien. Sino preguntale a las Lumix o a las filmadoras 3D.



Nokia 808 Pure view

Cada vez los teléfonos vienen con mejor cámara. Aunque parce que Nokia se fue un poquito de mambo y se animó a sacar un teléfono con características mediopelo, pero con una pequeña (gran) diferencia. Una cámara con lente Carl Zeiss de 41 mpx (sí, cuarenta y un) a través de una interpolación de subpíxeles. Te preguntarás para qué sirven. Bueno, en realidad la foto es inicialmente de 5 mpx y se procesa a 41 para detallar al máximo la nitidez de cada punto. Por ejemplo, sacar un paisaje con edificios y una vez tomada la foto ver los detalles dentro de las ventanas, algo que con el zoom no se podría realizar. Viene con pantalla de 4 pulgadas con resolución de 360x640, procesador de 1,3MHz, 512MB de RAM y 16 GB de almacenamiento interno. Lo raro es que en vez de traer Windows Phone, viene con Symbian Belle (el supuesto ex sistema operativo de Nokia).



Global Game Jam 12

La maratón de desarrollo de videojuegos fue un éxito

Por Rodrigo Valdone | The Jack

CORRÍA ENERO DE 2012 Y EL ANUNCIO NO LLEGABA MÁS. "Bueno", me dije, "este año no se hace", mirando con tristeza cómo los santafecinos y cordobeses tenían su sede. Culiaos. Mi esposa me decía: "Mirá que el 30 salimos a las cuatro de la mañana porque son unos cuantos kilómetros a Floripa, hay que preparar todos los bolsos, llevar el auto al mecánico, sacar la cédula azul, grabar los cristales..."

Resignado, las noches veraniegas me sorprendían eligiendo Argentina como sede en la página oficial de la GGJ y nada... Con pena y bronca, me dije: "Bueno, ya tá, tengo que viajar el finde así que preparo los bolsos con tiempo."

De pronto, un correo cual barrilete cósmico desparramó a Shilton y estremeció la red en mi cuenta de Gmail: ¡¡Se hace!!

Un sentimiento mezcla de alegría y rabieta me invadió, me anoté al toque... (sin permiso, ¡je!). La Global Game Jam no es un evento, es la llegada de tu banda favorita, es una bocanada de aire fresco en pleno enero de asfalto febril, es ese amigo o esa minita que esperás ver y te encontrás una vez al año. Me tiré de cabeza y...

72 horas después, con un bolso revuelto de calzones mezclados con camisas hawaianas, medias, chombas, todo sin planchar, obvio, pero con una sonrisa plena, dos horas de sueño y un juego realizado en un finde, me dispuse a manejar 1800 Km. para disfrutar de unas vacaciones al rescate de garotas atrapadas por Michel Telo.

Previously, in the GGJ

Durante las jornadas del 27,28 y 29 de enero, la Global Game Jam 2012 se realizó simultáneamente en 40 países, un total de 240 ciudades; entre ellas, las argentinas Córdoba, Santa Fe (dos sedes), Mendoza y Buenos Aires (CABA y San Isidro), y allí nos encontramos aquellos que amamos los fichines y los juegos de mesa (boardgames que le dicen, vio).

La convocatoria de las GGJ es abierta para todos, no es necesario ningún conocimiento en especial, sólo hace falta espíritu de colaboración, muchas ganas de ayudar, aprender y sobre todo buena onda. Por lo general, la concurrencia es mayoritariamente de profesionales de la industria, estudiantes, entusiastas, programadores, músicos, dibujantes, game designers, modeladores y animadores 2D y 3D. (¡Aunque no lo crean, hasta un comercial vino a esta Global y lo tuve en mi equipo diseñando niveles, un grosso, Pepe!).

¡La cantidad de participantes en la sede de la Ciudad de Buenos Aires donde estuve (Image Campus, Salta 239) fue de 58 quemados, un montón! Este año hubo un aumento de sedes respecto a los anteriores, algo que refleja una mejora en la comunicación de estos eventos y que la industria está creciendo. También tiene que ver la apertura de nuevas carreras relacionadas y cada vez más interesados en vivir del desarrollo de juegos.

En las instalaciones de IC tuvimos el imprescindible aire acondicionado (enero, un infierno mientras Europa se congela, señal del fin del mundo), Wi-Fi, máquinas con el software adecuado y excelente atención del personal de seguridad y coordinación. Digamos que la única perlita fue que no nos podíamos quedar a dormir allí, como sí lo hacen en otras sedes del mundo (a mí de todos modos esa restricción me salvó, porque si me tenía que quedar a dormir, a esta



altura seguramente estaría divorciado y Dan muerto de risa). Esto no detuvo el espíritu gamer, que aparcó en una cafetería yanqui abierta las 24hs. para seguir sin pausa.

La organización y coordinación de la GGJ Buenos Aires estuvo a cargo de la gente de gamester.com.ar (ver entrevista aparte), unos tipos que siempre ofrecen muy buena predisposición para ayudar.

Los sponsors nos mantuvieron despiertos con Speed y nos dieron de comer, que para una manga de vándalos desaforados... perdón, quise decir artistas, programadores y diseñadores, no es poco. Microsoft aportó merchandising y tarjetas de VIP Access, se pudieron bajar licencias de Game Maker Professional hasta abril y de Unity Pro (sólo por el finde, una lástima).

Un círculo

Este año la consigna fue un dibujo de libre interpretación que consistía en la famosa imagen del uróboros, la serpiente que se devora a sí misma y simboliza la lucha eterna, o el esfuerzo inútil, ya que el ciclo vuelve a comenzar a pesar de las acciones para impedirlo. Obviamente, la consigna tuvo algunos diversificadores adicionales, optativos, ideales para aquellos que necesitan un poco de la pimienta competitiva.

Es raro el camino del game designer... como en el Camino del Héroe, debe sortear muchos obstáculos, elección de equipo, brainstorming, diseño de niveles, completar formularios, coordinación, vuelta a comenzar... y cebar mate.

Tras revelar la consigna, que permanece secreta hasta que llega la hora de comenzar en cada país, los coordinadores –Guilermo Averbuj y Agustín Pérez Fernández– instaron a formar varios grupos y trabajar en la tormenta de ideas inicial. Algo similar ocurría, sin duda, en las demás sedes del país (y de todo el planeta, increíble). En mi caso, armamos team con Leandro Peralta (programador), Rafael Abayay (arte), Martín Ojeda (arte), José Stronati (productor y level designer) y quien escribe como game designer. Se podía hacer un videojuego o bien un gameboard si faltaban programadores. ¡Este año incluso había muchos músicos!

Del mejunje de ideas de nuestro team surgió un vampiro que debía escapar del sol y de su propio fantasma. Esa fue la idea original pero, como es bien sabido, los tiempos van achicando el desarrollo, así que nos quedamos sin sol y sin fantasma (por ahora, ya vendrán). Luego de proponer las ideas en el auditorio, nos pusimos manos a la obra, lo que sin duda es la parte más jugosa de la experiencia de la Jam.

Martín creó unos fondos y personajes muy bien logrados. Rafael, por su parte, ayudó con los diseños de los elementos del paisaje. Con José nos dedicamos a crear niveles de distintas dificultades, acomodando los items dentro del juego. Leandro consiguió que el juego corriera en PC y en Android. Particularmente, de nuestro fichín recomiendo la versión para tablet o smartphone con pantalla táctil, ya que con la ayuda del acelerómetro el gameplay toma un vértigo interesante. Hicimos 12 niveles de diferente dificultad. Corrimos como si nos persiguiera la AFIP. Sábado y domingo se pasaron en un suspiro, dejándonos agotados pero con todas las pilas todavía puestas.



Todos los juegos cumplieron con su objetivo: hacer amigos, conocer colegas, divertirse, pasarla bien y al final de las 48 horas de trabajo, cuando se pudieron ver las producciones de los grupos en una muy entretenida sesión en el Aula Magna de Image Campus, una sensación de enorme satisfacción, más allá de que los objetivos se consigan o falte el tiempo para terminar. Y lo mejor de todo: lo que se aprende en esos dos días vale oro, petróleo, diamantes y hasta alguna pelea conyugal.

Desde ya que, en nombre de todos los quemados por el desarrollo de juegos, quedan invitados a la próxima GGJ, del 25 al 27 de enero de 2013. In Position! [i]

Rodrigo Valdone es fundador y director creativo de Creative AR Studios

Unas palabras con Alejandro Iparraguirre

Alejandro es uno de los fundadores de Gamester y organizador de las GGJ sede Ciudad de Buenos Aires.

¿Como surgió la idea de coordinar la jornada?

Tiene que ver con el espíritu constante de Gamester de fomentar el desarrollo de videojuegos en el país y la experiencia de los organizadores en este tipo de eventos Jams.

¿Quiénes fueron los coordinadores?

Trabajamos con Martina Santoro y quien les habla en lo que respecta a comunicación, comercialización y producción general, y con Guillermo Averbuj y Agustín Pérez Fernández en lo que respecta a producción de contenidos. Nuestro aliado estratégico fue la sede Image Campus que colaboró asistiendo en todas las tareas.

¿Fue difícil conseguir sponsors?

Al contrario, resultó bastante simple porque el evento tiene envergadura internacional y el valor más preciado de la industria nacional: capital humano con talento. Los sponsors fueron Globant, TinyCo, Pixowl Games, NVIDIA, Windows, Speed, Tembac, Okam, Latingamers, Industria VG, DUVAL y Codenix. El aporte de los sponsors va desde lado económico para solventar la producción del evento, como productos y difusión en comunidades de desarrollo.



¿ADVA participó del evento?

ADVA colaboró desde el apoyo institucional.

¿Es económicamente rentable organizar una jornada de este tipo? ¿Qué otros beneficios se consiguen?

Este evento es organizado sin fines de lucro, con lo cual los beneficios parten desde fomentar el desarrollo local de videojuegos y la notoriedad y prestigio que implica la organización de un evento con estas características.

¿Cuál es el público que asiste a estos eventos?

Cabe aclarar que la Jam tiene muy poco público externo por su naturaleza, esto implica que la mayoría de visitantes son participantes que van desde una experiencia reconocida en el sector hasta amateur y novatos, que justamente lo que vienen a buscar como objetivo es la relación con el medio laboral y experimentar con un equipo de desarrollo para adquirir su primera experiencia. Este último punto es el que destacamos desde la organización por el valor que significa dar un primer paso en el desarrollo. [i]

Los juegos de la GGJ Buenos Aires 2012

Los juegos que se hicieron se pueden descargar gratis desde globalgamejam.org. Pueden filtrar por países y sedes. Por razones de espacio, listamos aquí los de la GGJ Buenos Aires sede Image Campus:

Corunco challenge: Para dos jugadores. Uno controla a un leñador que quiere destruir el bosque y el otro a un espíritu que defiende el lugar. Recomendado jugar con joypads.

Gumby: Un divertido top down shooter en el cual cada vez que matás un enemigo, salen clones de este.

Katton: El personaje tiene el castigo de siempre correr hacia adelante sobre una serpiente circular. Si se queda quieto, el juego termina.

Ouroborus Apocalitum: Dos sectas se preparan para el fin del mundo.

The Time I Left: Estás atrapado en un reloj de arena. Para escapar hay que eliminar a los enemigos y usarlos de material para construir una escalera antes de que el tiempo se termine.

Valhalla Bikers - The Boardgame: Un juego de mesa estilo RPG.

Valhalla Bikers: Two 4 Trouble: Un juego de carreras de motos competitivo para dos jugadores. Hay que rajar para que la serpiente no te coma.

Vamp Adventure: Un vampiro que debe escapar durante la noche para llegar a su ataúd antes de la salida del sol. [i]



Boletín de noticias [i]

¡Novedades desde la sala de máquinas!



[IRROMPIBLES] DIGITAL: Pueden descargar gratis desde el App Store el Mikonomicon MMX (miren en la sección REVISTA del sitio). Dentro del catálogo de la aplicación pueden adquirir cada edición a sólo $1,99 USD. Además, se encuentran disponibles las versiones Android y PC/Mac/Linux a través de lectorglobal.com -> Miren acá al lado.

PUNTOS DE VENTA (CABA)

ELECTRONIC THINGS www.electronicthings.com.ar
Tienda Centro: Diagonal Norte 979.
Tienda Belgrano: Av. Cabildo 2280, Galería Río de la Plata, Local 30.
Local Urquiza: Mendoza 5066

GEEKMART www.geekmart.com.ar
Sarmiento 2088

ESPACIO MOEBIUS www.moebiuseditora.com
Bulnes 658

[RECOMENDADO]



#TECNO23: El programa de tecnología de CN23 con la conducción de Irina Sternik, que también tiene un bloque de juegos con la presencia de Moki. Los sábados a las 13 Hs. (canal 9 de Telecentro y 550 de Cablevisión Digital). Repite domingos a las 20:30.



GEEK LOUNGE: El primer bar temático gamer donde recalar los huesos luego del trabajo, ver los amigos, beber algo y meterse en los torneos. Hay consolas y PC. Se está volviendo un punto de reunión clave. Junín 321. geeklounge.com.ar



CULTURA GEEK: Un excelente programa radial de tecnología, los lunes a las 23 por Radio Link con la conducción de Augusto Finocchiaro Preci, Facundo Mounes y Juan Morell. Para escuchar en vivo vía radiolk.com.ar



SIMPLEMENTE IMPERFECTOS: Amigos irrompibles todos los viernes a las 23 por FM 93.9. Síganlos en Twitter en @imperfectosenfm y en simplementeimperfectos.blogspot.com



FANDOM DAY & FANDOM NIGHT: Del viernes 30 al sábado 31 en el Sick Club (Alsina 921, CABA) estaremos en la segunda edición del evento geek / gamer / otaku más cool de Buenos Aires. Habrá torneo de Pump It Up y MK, cosplay, bandas, consolas, las chicas de N-Army y retro gaming. Info en www.fandomcorp.com

BATTLEFIELD 3 [i] SERVER: Tenemos servidor de BF3 abierto a la comunidad. Caben hasta 32 soldados capaces de respawnear seguido. Para enrolarse visiten www.irrompibles.com.ar (verán un banner de acceso a la derecha). In Position!

[IRROMPIBLES] en lectorglobal

Ya nos pueden encontrar en iOS, Android y cualquier browser

DESDE PRINCIPIOS DEL AÑO PASADO esta revista se consigue en iOS –para lo que se puede bajar gratis la app de lectura con el Mikonomicon de regalo y comprar cada número en el catálogo– pero con la llegada de Lector Global se amplían las posibilidades. LG es un servicio de publicación electrónica para diarios, revistas, comics y libros con alcance mundial.

El servicio se extiende por toda América latina y Europa, y también será lanzado en Asia en los próximos meses.

Ingresando en www.lectorglobal.com es posible suscribirse a una variada gama de publicaciones. Hay diarios de todo el continente actualizados al día –Ámbito Financiero, Buenos Aires Herald, Miradas al Sur, El Observador, La República y El País, entre otros–; basta con estar suscriptos para recibir cada mañana los diarios elegidos.

LG también ofrece revistas como Noticias, Caras, Look, Fortuna, Weekend, Parabrisas, Caras & Caretas, Hombre, Semanario y muchas más, como [IRROMPIBLES].

Poco a poco, Lector Global se está poblando de publicaciones especiales de comics, manga, ciencia ficción y otras temáticas del entretenimiento.

Se puede comprar ejemplares sueltos, suscripciones y hasta combos de productos con descuento y acceder a promociones con diversos asociados como el Banco de Galicia. Estando suscriptos, es posible leer las publicaciones desde el mismo sitio o bien valiéndonos de las aplicaciones especiales de LG que se encuentran para bajar gratis desde el App Store y el Android Market. Es decir, no importa dónde leamos –tablets, móviles, PC, Mac, Linux–, el sistema lo sabe y permite descargar lo que hayamos comprado.

LG se encuentra abierto a nuevas publicaciones. En [i] estamos muy ansiosos por descubrir las ventajas de este nuevo canal de ventas que nos permite llegar con nuestra revista a toda la región e incluso al mundo. ¡Pronto habrá una gran multiplicación de irrompibles! [i]



The Art of Flight

En febrero la prensa especializada en juegos fue invitada a la función privada en el cine Hoyts Abasto de un documental sobre snowboarding a fin de promocionar el lanzamiento del esperado SSX de EA Sports, juego del que pueden encontrar abundante info en nuestro sitio.

'The Art of Flight' tiene una fotografía increíble y contagia la pasión por el deporte de nieve más extremo del mundo. artofflightmovie.com

Lo nuevo de Tim Schafer

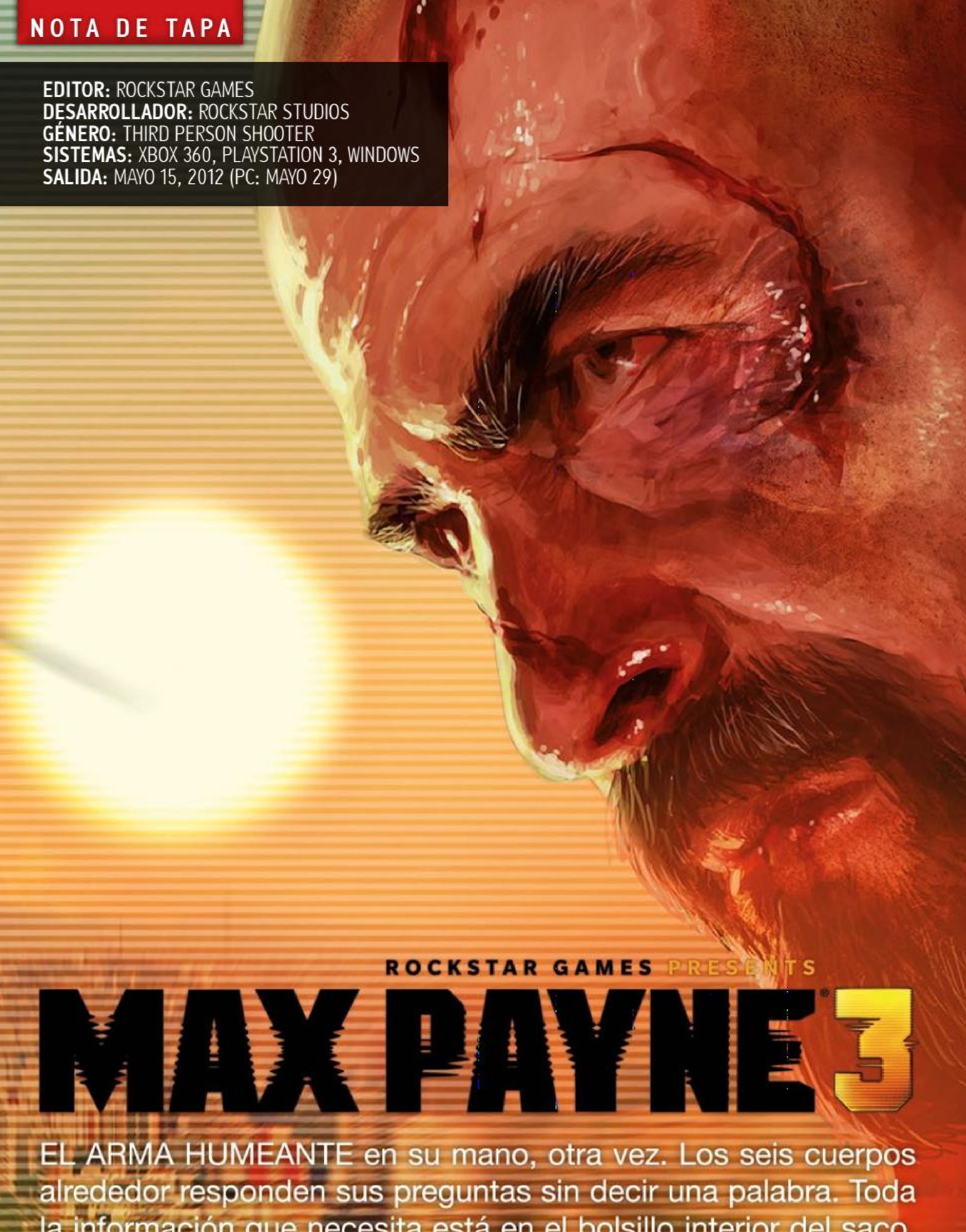
El CEO de Double Fine agradecerá los dos millones de dólares donados por sus fans con una nueva aventura gráfica point-and-click (sí, al viejo estilo) que tendrá actuación de voces y subtítulos en alemán, italiano, francés y castellano. Esta 'Double Fine Adventure' será libre de DRM, saldrá en PC, Mac, Linux, iOS y algunos dispositivos Android.

Estuvimos en contacto con Double Fine y pronto tendremos una gran sorpresa para ustedes.

Duval.vg

El viejo foro de la ADVA ahora navega solo. La Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina cumplirá sólo funciones de cámara empresaria, mientras que la comunidad de desarrolladores se concentrará en el nuevo espacio.

EDITOR: ROCKSTAR GAMES
DESARROLLADOR: ROCKSTAR STUDIOS
GÉNERO: THIRD PERSON SHOOTER
SISTEMAS: XBOX 360, PLAYSTATION 3, WINDOWS
SALIDA: MAYO 15, 2012 (PC: MAYO 29)



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE 3

EL ARMA HUMEANTE en su mano, otra vez. Los seis cuerpos alrededor responden sus preguntas sin decir una palabra. Toda la información que necesita está en el bolsillo interior del saco, aunque su estricta dieta de tranquilizantes y alcohol le dificulta descifrar la nota de rescate. Después de tantos años sumido en la tragedia, quien fuera alguna vez un temido detective de Nueva York ha aprendido a vivir al borde de la muerte, sin nada que perder. Para Max, es solo un día cualquiera.



Por Tomás "Bullet Time" García | @zripwud



¿CUÁNTO PUEDE CAMBIAR UN HOMBRE EN UN MINUTO? Mucho, nos enseñó Remedy once años atrás. Está la primera mitad del minuto, en que su vida es como la recuerda, "un sueño americano", y la que le sigue, donde todo se derrumba frente a él, donde los planes y sueños se transforman en venganza en un parpadeo.

Las tragedias son así, operan en la oscuridad y pueden tomar tan solo un minuto en mostrar su verdadera naturaleza, a diferencia de los éxitos, que deben ser construidos con tiempo y dedicación, como hizo Remedy Entertainment cuando empezó a trabajar en Max Payne a finales de 1996.

Despertando del Sueño Americano

Bajo la dirección de Petri Järvilehto, con guión y visión creativa de Sami Järvi —mejor conocido como Sam Lake—, este pequeño estudio finlandés empezó a trabajar en el motor gráfico que les permitiría crear lo que tenían en mente, algo que nunca se había hecho en este medio y dio vida al término Bullet-Time. Un juego de acción en tercera persona cuya mecánica principal era ralentizar el tiempo en cualquier momento. Pero Max Payne fue mucho más que eso, fue un comic noir hecho videojuego. Y uno condenadamente bueno.

Con un presupuesto tan acotado, crear cutscenes estaba fuera de su alcance, pero, de todas maneras, en 2001 era un elemento que todavía estaba en su infancia y no les permitía contar la compleja historia emocional que pretendían. "En una novela gráfica, el lector hace gran parte del trabajo, se invierte en ella y usa su propia imaginación para llenar el vacío", compartía Sam Lake sobre el estilo. Aunque el arte tenía cosas encomendables, el comic original transmitía un encanto especial porque denotaba un amateurismo particular, con el mismísimo Sam Lake ocupando el papel protagónico y gran parte del equipo y familiares posando para el resto de los personajes. Esto no evitó que pusieran mucho empeño en las voces, por ejemplo al contratar a James McCaffrey para la icónica voz del protagonista.

Un Frío Día en el Infierno

Oscura, amenazante y letal, la noche de Nueva York proveyó el contexto perfecto para la trágica historia de Max Payne, lanzado en 2001 con el apadrinamiento de 3D Realms. Max lo tenía todo, una hermosa esposa, una hija recién nacida, subía velozmente en los rangos del Departamento de Policía de Nueva York. Pero estaba a punto de conocer exactamente cuán cruel puede ser la vida cuando se interpone gente poderosa. Un día como cualquier otro, llega a su casa y encuentra el lugar revuelto. En el piso de arriba, su esposa y su hija asesinadas. El relato oficial dice que unos drogadictos desesperados han entrado a la fuerza, pero Max sabe la verdad en su corazón. No se detendrá hasta que los verdaderos responsables paguen con sangre.

Ciego de ira, Max abandona la fuerza e ingresa a la DEA, para trabajar encubierto en los puntos más bajos de la sociedad criminal, lentamente trepando escalones y desenvolviendo el misterio detrás de la droga que inunda las calles de la ciudad, Valkyr. Prófugo de la ley por un crimen que no ha cometido, encuentra refugio en viejos enemigos y así choca con escorias del crimen organizado como los hermanos Finito, Jack Lupino, Vinnie Gognitti, Vladimir Lem y una femme fatale, Mona Sax. Falsas amistades, traiciones y varias pistolas humeantes lo llevan al corazón de la manzana podrida, el mundo corporativo, donde encuentra más respuestas de las que buscaba y el final de su primer viaje a través de la noche. Las últimas palabras de los créditos rezan: "El dolor recién ha comenzado."

La Pregunta de un Millón de Dólares

Habiendo salido dos años después de The Matrix (1999), es muy común pensar que la influencia principal de la serie está ligada al éxito cinematográfico de los hermanos Wachowski, pero, en verdad, la cuota de inspiración que les proporcionó la taquillera película fue mínima y en la etapa final del proyecto. Max Payne ya estaba en desarrollo dos años antes del estreno del filme y Remedy se había inspirado principalmente en el cine de acción de Hong-Kong y las películas de John Woo; también en las historias de detectives de Mickey Spillane y la mitología griega, como la batalla del fin del mundo, el Ragnarök.

En lo que respecta a juegos de acción, nunca habíamos jugado algo como Max Payne. No sólo podíamos ralentizar el tiempo en cualquier momento, sino que el juego nos daba la posibilidad de lanzarnos en cualquier dirección y seguir disparando desde el piso hasta vaciar los cargadores. Todos estos detalles construían una experiencia que nos maravilló y nos introdujo a un nuevo nivel de acción cinematográfica, con el que siempre soñábamos pero hasta ese momento nunca habíamos visto en este hermoso medio. El simple hecho de ver pasar las balas a nuestro alrededor mientras nos zambullíamos hacia un lateral, escuchar de qué lado pasaban, era increíble, tanto como el sistema de físicas Havok haciendo volar pedazos de papel, sacando chispas de los paneles de control y pequeños brotes de sangre a medida que las balas penetraban lentamente el cuerpo de nuestros enemigos. Todos estos componentes posaban para la fotografía perfecta de cómo muchos imaginábamos el juego de acción más potente a principios de siglo.

La Caída de Max Payne

Max había sobrevivido al Infierno, pero en su mente todavía estaba en el Limbo. Gente de un mundo poderoso con intereses afines se había asegurado de que no terminara en prisión por los crímenes que había cometido dos años atrás. Para ellos no era difícil esconder las decenas de mafiosos y el par de demonios corporativos que Max había asesina-

do a sangre fría, pero esas mismas personas no esperaban que quien años atrás fuera su salvador, se convirtiera en una amenaza. El amor había sido el gatillo que diera comienzo a su odisea anterior. Esta vez, el amor es la historia. De vuelta en el NYPD y siguiendo la pista de unos crímenes, se reencuentra con la asesina a sueldo Mona Sax, incriminada por el asesinato del Senador Gates. Max, parte de un departamento cada vez más corrupto, debe elegir un bando.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne vio la luz en 2003 y fue una secuela directa en todo sentido. No sólo continuaba la historia, sino que su mérito no era lo nuevo, era la mejora de cada uno de los aspectos que habían hecho del primero un clásico. Gráficos de mayor impacto, mejores y más complejas físicas y un Bullet-Time evolucionado, que ralentizaba el tiempo en forma incremental a medida que más enemigos mordían el polvo. El comic también hacía un regreso triunfal, aunque esta vez con mayores valores de producción y actores profesionales, como Timothy Gibbs en el papel de Max. Lamentablemente, y a pesar de ganar muchos premios, The Fall of Max Payne fue un fracaso comercial.

Para 2002, Remedy había vendido los derechos de la franquicia a Take-Two Interactive, preparando el camino para un posible desarrollo externo de la tercera parte. Después de terminar The Fall of Max Payne, Remedy empezó a trabajar en Alan Wake para Microsoft [N de Ed.: Que, casualmente o no, acaba de salir al fin en PC; review en la pág. 40]. Take-Two esperó al momento indicado y en 2004 confió a Rockstar el planeamiento de la secuela, pero no fue hasta 2009 que se hizo un anuncio oficial. Hoy, nueve años después, cuando leen esto, estamos a tan solo unos meses del esperado regreso.



Demasiado Terco para Morir

Dispuesto a salir del pozo emocional en que se encuentra, Max decide dejar la ciudad que nunca duerme, abandonando su dolor y su pasado en las oscuras calles de Nueva York. Ocho años más tarde, lo encontramos en São Paulo. A través de un viejo amigo ha conseguido una confortable posición como jefe de seguridad de uno de los empresarios más importantes de la ciudad, Rodrigo Branco. Solo, en una tierra desconocida y peligrosa, alcohólico y adicto a los tranquilizantes, Max está en su peor momento y las cosas a punto de ponerse peor. Cuando secuestran a Fabiana, la joven y sensual esposa de Branco, Max se ve obligado a infiltrarse en el crimen organizado de São Paulo y, al mirar una vez más a los negros ojos de la Muerte, ninguna cantidad de alcohol logrará tapar sus viejos fantasmas.

Sam Lake ha demostrado ser un escritor muy talentoso, pero quien lo reemplaza en Rockstar tiene un historial igual de impresionante y más extenso. Desde GTA III, Dan Houser ha escrito todos los juegos de la serie, así también como Bully y Red Dead Redemption. Y aunque está claro que a Rockstar le gusta hacer las cosas a su manera, la estructura narrativa tomará prestados ciertos recursos de The Fall of Max Payne, ya que no será lineal y saltará entre diferentes épocas en estos 8 años que han transcurrido. Es verdad que, a excepción de ciertos momentos de GTA IV, uno pensaría que Houser no tiene la sutileza que necesita una historia como la de Max Payne, pero quien haya jugado Red Dead Redemption sabrá que es capaz de tener delicadeza cuando es necesario y de alcanzar puntos emotivos muy altos.

El Cielo de un Guerrero

A la hora de hacer lo que mejor hace Max, poco ha cambiado. Pero eso no quiere decir que sea igual. Como muchos juegos del género, Max Payne 3 incluirá un sistema de ponerse a cubierto, pero a diferencia de otros, será totalmente prescindible. Una opción más a la hora de utilizar painkillers o tomar un respiro y planear una nueva estrategia. Esto significa que la acción seguirá siendo frenética y constante, pero ofrecerá más opciones. La segunda novedad es la posibilidad de usar enemigos como escudos humanos. Esto cambia la dinámica un poco, pero también es totalmente opcional y puede ser útil en momentos de caos.

En ciertos aspectos específicos, se ve que Rockstar está siendo fiel a lo que fue Max Payne en su momento. Uno de los ejemplos más claros es una evolución de esos detalles que nos atraparon tanto en 2001. Habíamos mencionado que el juego original nos permitía quedarnos en el piso vaciando los cargadores; ahora no solo podemos quedarnos en el piso, tendremos total libertad para disparar en un ángulo de 360° desde esa posición, con detalladas animaciones de Max volteándose en el piso. Una de las últimas novedades es

Dirección Desconocida

Remedy siempre tuvo un estilo muy particular y gran parte de su encanto estaba en poder reírse de sí mismos a pesar de estar tratando una historia muy dramática. Dentro de Max Payne había una serie de televisión llamada Address Unknown, una mezcla perfecta de Twin Peaks y The Twilight Zone que se volvió un favorito de los fanáticos. En el segundo juego, además del regreso de esta serie había otra conocida como Lords and Ladies, un hilarante novelón renacentista. Sería un gran error por parte de Rockstar si no hicieran mención —por más pequeña que sea— de esta icónica serie ficticia. Después de todo, en Alan Wake hay un perro llamado Max.



una mecánica llamada "Last Man Standing" que nos permitirá recuperarnos de una herida mortal al llenar de plomo al enemigo que causó la herida, siempre y cuando tengamos un painkiller encima.

El Bullet-Time hará un regreso triunfal en su formato original, con la posibilidad de activarlo en cualquier momento y regenerándose a medida que caen enemigos. También volverá la habilidad de esquivar balas lanzándose hacia los lados, ahora llamada ShootDodge. El aterrizaje dependerá del tipo de superficie en la que caiga Max y la distancia del salto. Finalmente, también se utilizará la cámara lenta en ciertas situaciones "donde el jugador tendrá que responder rápido", lo que suena como unos quick time events glorificados.

Un Poco Más Cerca del Cielo

Una de las cosas que estamos esperando ver con ansias es la tecnología del juego. Sabemos que el engine de Grand Theft Auto, RAGE, es capaz de generar imágenes muy realistas, pero lo mejor de todo es el excelente soporte que tiene del motor de físicas, Euphoria, creado por NaturalMotion. Este motor tiene un nivel de precisión y realismo que hará toda la diferencia. La razón principal de su excelencia es que no se basa tan sólo en animaciones específicas, sino que genera muchas de estas en el momento, respondiendo a fuerzas externas específicas. Por eso ninguna muerte será idéntica, ya que la caída de los enemigos dependerá de dónde se reciban los disparos, su ángulo, a qué distancia y con qué tipo de arma.

Y esto también se aplica en detalles muy pequeños, como el cambio de los movimientos de Max cuando lleva una pistola en una mano y una escopeta en la otra. Le costará más moverse y correrá diferente por tener más carga en un lado de su cuerpo. Ahora bien, podríamos suponer que el inventario se limitará a lo que pueda cargar en sus dos manos. Ya sea dual-wielding, sin importar su tipo, o una sola y una escopeta en la otra. Sería un cambio muy interesante.

Pero una increíble tecnología hoy en día debe tener un increíble trabajo detrás y sabemos de primera mano que no fue nada sencillo llevar todos esos movimientos naturales al juego. Quien haya leído la nota de nuestro camarada Santiago "Oso" Videla en [IRROMPIBLES] 02, sabrá que él puso algunas de las tantas manos argentinas que editaron las animaciones y se aseguraron de que lo que tomó el sistema Capture Motion tenga sentido. Una tarea que rápidamente se convirtió en una carrera de pesadilla contra el reloj.

Adaptando Max Payne

Como toda serie de culto, existen muchos trabajos independientes que intentan adaptar Max Payne a otros medios, principalmente al cine. Uno de los proyectos más populares fue Payne & Redemption, que nunca pudo ver la luz por una demanda de Fox. El proyecto sigue en pie pero el resultado final no será como el formato original. Aun así, hay muchos otros que hoy pueden encontrarse en YouTube, como Days of Revenge, un corto italiano; Max Payne: Hero, un video musical con la canción de Nickelback, y el trailer de Max Payne Valhalla, un corto español todavía en desarrollo.

Las Frías Venas de Nueva York

Las diferencias en la atmósfera entre este nuevo título y los anteriores son significativas. Mientras que en el viejo setting andábamos por las noches nevadas de Nueva York, Max Payne 3 tendrá mucho sol y favelas brasileñas, lo que Rockstar considera el centro criminal del Brasil, algo que, en su momento, generó fuertes críticas desde ese país. Aún así, también habrá escenarios urbanos, el centro de São Paulo; y un esperado regreso a Nueva York, aunque desconocemos el orden en que se darán estos eventos. Lo importante es que

tendrá un poco de todo, lo nuevo y lo viejo. Como el regreso de James McCaffrey en la voz —y ahora, apariencia— de Max, sus icónicos monólogos y los comics, que esta vez tendrán movimiento como un motion comic y serán renderizados con el motor del juego.

Los fanáticos no tomaron bien el cambio de escenario, pero en Rockstar tienen confianza que Max Payne 3 mantendrá el estilo noir sin la oscura paleta de colores, tomando inspiración de películas como Cidade de Deus y Tropa de Elite. Para lograr la mayor fidelidad posible, diez desarrolladores viajaron a São Paulo para fotografiar la ciudad, captar la atmósfera del Brasil y estudiar la arquitectura de las favelas. Sin dudas, Rockstar se va a concentrar en el lado oscuro del gran país, con sus barrios pobres y el duro crimen organizado que opera en la ciudad, ignorando por completo el crecimiento económico que ha vivido Brasil en el último tiempo. De todos modos, ese setting resultó casi premonitorio ya que, por estos días, en el verdadero Brasil hay huelga de policías y el caos se extiende por la metrópolis. Veremos cómo resulta. Cabe acotar que Sam Lake creó Nueva York sin haber estado ni una vez, a fuerza de las referencias de la cultura popular que había consumido de joven.



Aunque el desarrollo de esta tercera entrega estuvo a cargo de varios estudios que componen Rockstar, gran parte del staff que trabajó en el original estuvo involucrado, supervisando el proyecto, colaborando y opinando al respecto. Esto ayudó a tranquilizar a las masas que expresaron su descontento cuando vieron a un Max rapado y con barba, pero hasta el mismo Sam Lake defiende la decisión de Rockstar: "Se ha hablado mucho de la escena en que (Max) se rapa la cabeza, es un momento importante del juego. Es como un ritual para recuperar el control de su vida. Y aunque se ve muy diferente, ese es el momento en que vemos al Max Payne que conocemos." Pucha, nos corre un frío por la espalda.





Lleno de Euphoria

Rockstar empezó a usar el motor de físicas Euphoria en GTA IV, pero no fuimos testigos de todo su poder hasta Red Dead Redemption. Aun así, estos ejemplos fueron en mundos abiertos, donde los bugs y la impredictibilidad de los varios sistemas pueden jugar una mala pasada. Creemos que en un ambiente controlado el motor va a poder brillar como nunca. Max Payne como concepto es perfecto para lucirse por su utilización constante de la cámara lenta, lo que permite apreciar cada pequeño movimiento de los personajes, cada disparo afectando en forma realista el cuerpo de nuestros enemigos y los objetos a su alrededor. Todo parecería indicar que, como el título original, Max Payne 3 marcará un antes y un después en los juegos de acción en tercera persona, donde el protagonista debe ser uno con el escenario.

Un Juego Peligroso

Sam Lake alguna vez dijo que en Remedy les hubiera encantado agregar un modo multijugador a los juegos originales, pero siendo un equipo tan pequeño, la campaña principal era suficiente desafío. Ahora Rockstar piensa incluir ese modo en la serie con el elemento Bullet-Time como núcleo de la acción. Los detalles son escasos, pero se sabe que habrá un sistema de progresión que permitirá acceder a nuevas y mejores habilidades mientras más se juegue, y que los mapas tendrán la posibilidad de ser alterados durante una partida, gracias al motor de físicas que permite que gran parte de sus elementos sean destructibles.

No Hay Finales Felices

Como quien sufrió la injusticia en carne propia, Max nunca podrá encontrar paz, por más que la busque con desesperación. Puede retirarse y desaparecer, pero el mal del mundo volverá a encontrarlo.



Un Brasil violento

Max y su compinche Passos escoltan en helicóptero a Fabiana Branco y su hermana Giovanna a una fiesta en el Club Moderno, cuando abducen a la glamorosa rubia sin que el ex detective de la NYPD pueda hacer algo. "Secuestros y raptos siguen siendo un problema en São Paulo", explica Rockstar. "El inhóspito contraste entre la extrema pobreza y el lujo de los edificios de apartamentos es un recuerdo permanente de la disparidad social en la séptima ciudad más poblada del mundo." Como reflejo de la violencia urbana en el Brasil, los diseñadores crearon equipos armados como el Comando Sombra y el grupo paramilitar (ficticio) Crachá Preto. Por otro lado, los oficiales de la UFE (Unidade de Forças Especiais), así como de diversas organizaciones que aparecen en el juego, son tan brutales como las bandas peligrosas a las que enfrentan.

VUELTA AL COLE

LOS NIÑITOS HORRIBLES VAN A LA ESCUELA Y PODEMOS FICHINEAR EN PAZ

ESTE MES, por gentileza de anunciantes y empresas amigas, tenemos estas maravillas para que prueben fortuna.

Sorteo 1: RACE PRO STEERING WHEEL / PS2-PS3-PC
Cortesía de LEVEL UP | www.levelupworld.com

Sorteo 2: WHITE RA SPECIAL TACTICS MOUSEPAD
Cortesía de Thermaltake Argentina | www.thermaltake.com

Sorteo 3: ROCKSTAR WIRELESS GUITAR / PS2-PS3-Wii
Cortesía de LEVEL UP | www.levelupworld.com

Sorteo 4: REMERA STARCRAFT + ALMANAQUE
Cortesía de Blizzard | www.blizzard.com (usuarios con más de 300 puntos de Carmack)

EXTRA: OVERCLOCKING PARA TU PC
Hecha por los expertos de ExtremeBox / Sortea en marzo en www.irrompibles.com.ar





PARA PARTICIPAR, por favor enviá un email con el asunto "VUELTA AL COLE" a:
concursos@irrompibles.com.ar ¡Con un mismo e-mail podrás tener una oportunidad para cada uno de los sorteos! Por favor, incluí tu nombre completo y teléfono. Sortearemos por separado los cuatro premios durante abril y publicaremos los ganadores en nuestra web. In position!

Los sorteos son válidos para residentes en la Argentina y el envío postal en caso de ser necesario corre por cuenta de los ganadores.

REVIEWS

CÓMO CALIFICAMOS
Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Por Rodolfo Adrián Laborde | Fito



Dear Esther

La historia de una isla, un fantasma y una gaviota

DEAR ESTHER. Un nombre que despierta curiosidad. ¿A quién no, si lo normal es cruzarnos con títulos como "Apocalyptic Monster Massacre Episode 5"? Ante nuestros ojos brillan imágenes que parecen salidas de un nuevo Silent Hill, solo que en primera persona y sin enfermeras en celo de rostros pulidos. Ah, Querida Ester.

Escenarios que, por algún motivo, remiten a la saga Myst, pero sin los agregados fantásticos de esa serie. "Jugar" Dear Esther es algo que resulta vagamente familiar, aunque no lo hayamos visto antes. La razón, quizás, esté en el sentimiento de soledad que transmite, la desazón de explorar un lugar desierto donde se amontonan chatarras, herrumbrosas embarcaciones encalladas entre los dientes de roca barridos por las rompientes, un faro antiguo o silenciosas cavernas negras donde brillan símbolos químicos, mientras, a veces al azar, a veces en ciertos momentos, una voz masculina narra la historia. Una historia que se puede escuchar en cualquier orden, por lo que uno termina atando cabos, nunca seguro del todo. De ahí que no se sepa muy bien si es un juego, o una historia interactiva, tal vez una nueva forma de narrar. Nos inclinamos por esto último.

Dear Esther fue en sus comienzos un mod de Half-Life 2, ahora reconvertido en un título indie. Ya les vamos avisando que aquellos que buscan acción, lluvia de balas y monstruos abominables salidos de otra dimensión a la Valve, se van a aburrir como ostras. Todo lo que los acompañará en el lento deambular por esta solitaria isla será una narración en perfecto inglés (desde dear-esther.com se puede bajar los subs en castellano y agregarlos a mano), tan vaga como para dudar si somos nosotros los que hablamos a medida que progresamos en el recorrido o si se trata de algún camarada invisible que nos va contando su historia. Y no a esperar mucho más que eso. En Dear Esther solo tendremos que escuchar con atención el relato de fantasmas y caminar. Somos simples observadores, nada más. En el mejor de los casos, si paseamos con minuciosidad por la isla y visitamos áreas por las que ya pasamos antes, podemos conocer detalles extra de la historia.

Dear Esther utiliza el Source Engine y logra paisajes increíbles. La atmósfera es melancólica, triste, encaja a la perfección con el drama que se va develando poco a poco, y el tratamiento gráfico le da un toque de asombro a los diversos e hiperrealistas escenarios. Con el tiempo se presentan más y más preguntas: ¿Estamos soñando? ¿Qué pasó con los antiguos habitantes de la isla? ¿Cómo nos perdimos? ¿Ester fue nuestra mujer?

Muchos ya le pusieron el pulgar para arriba. Dear Esther se vendió tan bien que en tan solo seis horas sus creadores devolvieron los fondos facilitados por indieFUND. Nada menos que 16 mil unidades el primer día, 50 mil en una semana. Es sin lugar a dudas algo diferente de lo que estamos acostumbrados a ver, lo que no es poco. Dear Esther fue finalista del Independent Games Festival. Fue seleccionado también para la Animation Exhibition del Prix Ars Electronica 2008 y Mod of the Year 2008. Lo pueden conseguir en Steam. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una historia interactiva con aires tenebrosos.

LO BUENO: La ambientación, el sentimiento de soledad a lo Myst. La música. La narración. Es original. El final.

LO MALO: ¿No tiene acción? ¿Es corto? ¿Es más novela que juego?

80%

Por Andrés Croucher | @andyertai



Saints Row: The Third

Ser políticamente incorrecto nunca fue tan divertido

UN JUEGO QUE COMIENZA a los tiros es normal. Pero uno que a los pocos minutos te lanza desde 15.000 metros de altura en picado para robar un paracaídas, atravesar volando por dentro de un Boeing a pura metralla, salir expulsado y seguir en caída libre y a los balazos, es algo notorio. Saints Row: The Third es como una parodia alterada de GTA. Una mega ciudad abierta donde se puede hacer de todo, manejar de todo, disparar de todo, explotar todo y encima sentirse cool, ya sea vestido, o desnudo.

La historia transcurre años más tarde de los acontecimientos de Saints Row 2. Los "3rd Street Saints" (Los Santos de la Calle 3) dejaron de ser simplemente una pandilla más de la ciudad de Stillwater y se convirtieron en un mega imperio mediático. Al comienzo, vemos a nuestros amigotes de la banda haciendo publicidades de TV para su propia marca de bebidas energéticas, estrellato en el cine, juguetes y disfraces con sus rostros y hasta inclusive cientos de fanáticos que andan por la ciudad pidiéndonos autógrafos. Creyéndose los reyes de la ciudad y con total impunidad, Los Santos intentan robar uno de los bancos más importantes de Stillwater sin advertir a quién pertenecía. Esto les trae un terrible dolor de cabeza que da pie a la historia. Los Santos se encuentran sin dinero y sin ningún aliado en una nueva ciudad, Steelport, gobernada por tres pandillas (Los Luchadores, Los Deckers y los Morningstar). Es aquí donde comienza la verdadera historia de esta entrega en donde debemos reclutar nuevos aliados a la causa, recuperar la fama, reputación y dinero perdidos, y, por sobre todas las cosas, cobrar venganza de quienes nos pusieron patas para arriba. Además, hay otro conflicto que perjudica a Los Santos, pero no podemos decir nada.

Barbies para adultos

Lo primero es editar un personaje a gusto y piacere. Muchos juegos ahora poseen esta posibilidad pero en Saints Row esto fue llevado a un nivel de personalización que sorprende. Dentro de las opciones se encuentran el sexo, los típicos rasgos faciales, el físico, el pelo, inclusive podemos decidir el tamaño de nuestro "doble sex appeal" (sí, eso que están pensando, mejor uso de Havok a la fecha). También hay una variedad de voces y gestos. Es posible una combinación infinita de características físicas [N.de Ed.: Yo tengo una pelirroja espectacular vestida sólo con botas de cuero hasta los muslos y nada más, ¡viva!]. Si aún no se convencen con la magnificencia del creador de personajes, pueden dirigirse a la página oficial del juego, sección Comunidad, donde para descargarse personajes hechos por otros usuarios. La biblioteca es realmente colosal. Una vez que estamos satisfechos con nuestro personaje, podemos salir a las calles de Steelport.

En mi barrio, eso es pelea

Las misiones son enviadas al smartphone de nuestro avatar a medida que vamos conociendo nuevos contactos. Las primeras consisten en ir familiarizándose con el universo del juego y la variedad de misiones extra, que nos permiten ir controlando terreno de las pandillas rivales. A medida que



vamos sumando territorio, podemos reclutar "Homies" para que nos acompañen, rudos muchachos de grandes músculos y minas siempre espectaculares y súper lookeadas. Las misiones extra se pueden repetir luego de hacerlas por primera vez. Parte de estas misiones incluyen manejar con un tigre en el asiento del acompañante, que nos pegará un cachetazo si no le gusta cómo conducimos, participar de un reality show japonés totalmente bizarro, proteger a algún aliado mientras hace entregas de "mercancía", realizar fraude de seguros tirándonos sobre los autos al estilo "ragdoll" y volando por los aires, carreras en cuatriciclo prendidos fuego y misiones de escolta. Estos son sólo algunas de las cosas que se pueden hacer si queremos juntar unos mangos y, de paso, sumar reputación entre misión y misión. Por otro lado, las misiones principales son súper variadas y sorprendentes.

Gatillo Feliz, Garage Feliz

Hay una variedad ridícula de armas, desde muñecas inflables mortíferas hasta una que lanza peces invocando a un tiburón en el medio de la nada que se lastra a los enemigos. Por supuesto que contamos con el arsenal habitual: pistolas, escopetas, SMG, snipers y explosivos. El juego invita a la destrucción gratuita ya que no hay penalidades serias por hacer lío, y nuestro estado de alerta ante pandillas y policías puede ser reiniciado con sólo entrar a un edificio propio.



La destrucción masiva nos recompensará con reputación y dinero, que podemos invertir en enchular nuestros vehículos, subir de nivel las armas o desbloquear alguna habilidad especial. Dentro del repertorio vehicular, podemos manejar cualquier cosa que ande dando vueltas por ahí por tierra, mar o aire. Léase: autos, motos, tanques, lanchas, motos voladoras, jets de combate, aviones ejecutivos, helicópteros y avionetas. Mención especial al demencial auto que chupa gente y la expulsa con un cañón (para mayor demencia, usar el disfraz de gato sonriente).

Ojalá pudiese extenderme más para comentar lo divertido que es Saints Row: The Third. Como dijimos, es un GTA delirante. Lo que nombramos son sólo algunos de los atributos que hacen que valga la pena este juego, que ha pasado casi inadvertido entre los lanzamientos de la pasada Navidad. Poder correr por las calles como un maníaco y saltar, literalmente, por la ventana de un auto para "tomarlo prestado", utilizar un arma de guantes gigantes que hace que nuestros enemigos estallen y realizar tomas de lucha libre, son sólo parte de las muchísimas cosas delirantes que hay para hacer. Y no hay que olvidarse del soundtrack, que cuenta con ocho estaciones de radio diferentes. En lo personal, disfruté muchísimo la estación de música clásica. Nada me ha generado tanta satisfacción como destruir todo a mi paso escuchando Die Walküre de Richard Wagner. En cuanto al modo multijugador, se puede realizar las misiones con un amigo, pero se siente como una característica más del single player. Es un juego para experimentar por uno mismo. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un Juego de acción en tercera persona en un mundo violento y delirante para adultos.

LO BUENO: El humor, la variedad de armas y vehículos, los personajes, la música. ¡La destrucción recreativa!

LO MALO: Es tan delirante que hasta a veces genera la sensación de no entender qué pasa.

83%

Por gentileza de GEEKMART.com.ar, se podrán ganar la versión PC de Saints Row: The Third –Ver pág. 64

Steam | Remedy Entertainment | Psycological Action Thriller | PC

Por Durgan A. Nallar | Dan



Alan Wake

Bright Falls abre sus puertas

LUEGO DE DOS AÑOS DE OSCURIDAD, el siniestro pueblo entre las montañas de Washington parpadea y asoma como un reflejo lunar sobre el agua negra. La vista fluctúa, los pinos se inclinan como dedos sobre el sendero, y el escritor caído en desgracia vuelve a contar su historia a la luz de una vela. En 2010, Alan Wake apareció como una exclusividad de Xbox 360, privándonos a los jugadores de PC de la más reciente creación del estudio finlandés Remedy Entertainment, conocido por ser el padre de Max Payne. Hubo que esperar hasta hoy para que Alan Wake despertara en nuestras PC.

"El Poseído se plantó delante de mí. Era imposible enfocarlo, como si estuviera en un punto ciego causado por un tumor cerebral o una enfermedad del ojo. Estaba sangrando sombras como tinta bajo el agua, como la nube de sangre de una mordida de tiburón", leemos en una pequeña casucha donde la luz nos mantiene a salvo. Alan Wake encuentra las páginas sueltas de una novela que no recuerda haber comenzado. La historia se transforma, se retuerce, se reescribe.

En la periferia de la luz se agitan los Poseídos, asesinos sin rostro y armados con hachas. Su mujer, Alice, ha desaparecido en las oscuras aguas del lago.

El juego se ve en tercera persona y consiste en recorrer distintos tramos de una historia enigmática, sueños dentro de sueños, pesadilla tras pesadilla, buscando el camino, resolviendo puzzles, y en especial sobreviviendo a los demenciales espectros de Bright Falls. Hay mucha acción. Para luchar contra los Poseídos es necesario cargar con baterías para la linterna y municiones para las armas de fuego. Cuando los oscuros monstruos se aproximan, enfocarlos con la linterna al máximo los detiene, y mejor, rompe la oscuridad que los envuelve como líquido, dejándolos expuestos a las balas. A menudo, Alan retrocede apuntando con la linterna en una mano, cambiando baterías, recargando un revólver o una escopeta y enviando a los demonios de regreso a la noche en un estallido de luz.

De día, en cambio, Bright Falls semeja un pueblito apacible, donde la vida discurre en forma normal. Pero de nuevo, no todo es como parece; y el regreso de la noche trae de nuevo las sombras largas, las siluetas, los espectros, una presencia oscura en el lago. Alan Wake sorprende con varios sobresaltos, aunque lo mejor es la atmósfera de locura, la tensión, los detalles incómodos, las señales monstruosas de una realidad hendida por las sombras. Se asemeja mucho a una novela de Stephen King.

Se podría decir que Alan Wake asusta menos que un Dead Space, quizás menos que un Silent Hill, y que a veces se queda corto, pero tiene una personalidad que impacta. Definitivamente vale la pena jugarlo. Los escritos de Alan son oscuros, las palabras potentes; el equivalente al comic noir que fue Max Payne. Es un lujo detenerse a leer, armar de a pedacitos la historia. No vamos a contar más; juéguenlo. Pero atención: Si optan por no buscar y leer las páginas de la novela, se pierden el 50%. Esta versión de PC trae gratis los dos DLC de X360, "La señal" y "El escritor".

Gráficamente, Remedy hizo magia y se ve alucinante. El mejor bosque embrujado crece en Bright Falls, lejos. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un "thriller psicológico" único, repleto de atmósfera y calidad.

LO BUENO: : La personalidad del juego. Los fragmentos de novela. El combate. Gráficos, sonido, música. Los DLC.

LO MALO: Muy corto. Faltan elementos de aventura.

85%

Por Nicolás Carnevale | Libra

The Darkness II

La Oscuridad tres años más tarde

JACKIE ESTACADO ha descubierto que es el siguiente de una larga tradición de portadores maldecidos con un poder anterior a la creación del mundo. La diabólica rabia que emana de su sombra le otorga la inmortalidad pero, a cambio, lo confunde y, sobre todo, trata de manipularlo. Pero en los últimos años las cosas mejoraron, y mientras Jackie controla la rabia, controla la Oscuridad.

Jackie lleva bien los negocios. Ahora es el líder de los Franchetti, una de las familias más poderosas de la mafia neoyorkina. Ha conseguido contener el siniestro poder después de casi tres años. Pero la serenidad llega a su fin. De la nada, un ataque repentino contra el "padrino", en su propio restaurant de corte italiano atiborrado de lujo, pasta y negocios turbios, pone en alerta a toda la organización.

The Brotherhood. Unos tipos de mal carácter, cuyo único objetivo es eliminar a todos por igual. Se pueden presentar de varias maneras: vestidos de overol naranja, con Uzis y mil cargadores, o en la versión pro con armaduras y cascos de oscuridad, escopetas, fusiles y hasta un iluminador: un maldito con un farol alógeno zarpado (!). Todo esto acompañado de una IA bastante decente.

El antagonista es Victor Valente, un sacerdote de alta categoría y líder en la Hermandad. Tuvo experiencias con la Oscuridad, de hecho controla una parte de ella, se mueve rápido, aparece y desaparece. Bastante bien para ser un viejo con aparatos en las piernas, jorobado y con una cara bastante fulera. Quiere la Oscuridad, obvio, y no tiene lindos planes para el mundo si logra conseguirla.



Claro, se mete con el tipo equivocado. En cualquier momento, Jackie puede tener un M4A1 en la mano derecha, una MP5 en la izquierda y dos horribles apéndices con cabezas demoniacas como aliadas, hambrientas de corazones humanos (la dieta de estas dulces mascotas) listas para mutilar cuando nosotros lo dispongamos y lanzar casi cualquier cosa que pueda lastimar. El monstruo de la izquierda es como un látigo, el de la derecha agarra, retuerce, incluso arranca puertas de autos para improvisar escudos. Mientras las luces revienten a tiros, la Oscuridad es una aliada fenomenal. Eso incluye el pequeño demonio que orina en los cadáveres del enemigo. Todas estas "armas" se pueden mejorar en un árbol de habilidades bastante extenso.

The Darkness II da un pintoresco paseo que incluye paisajes en permanente contraste: restoranes, suburbios italoamericanos, cabarets de mala muerte, mansiones, cementerios y hasta un parque de diversiones con Casa del Horror incluida. Es un FPS divertido, aunque mucho más lineal que el primero. El estilo gráfico ahora es cell-shaded, le cae bien. Pero lo mejor es la solidez de los personajes, las escenas súper macabras para adoradores del gore y el fantasma precioso que aparece en la perturbada mente de Jackie.

The Darkness II es un juego increíblemente corto, con muy poco valor de rejugabilidad. Hay un modo adicional para jugar solo o de a cuatro online, Vendetta, pero dura apenas un par de horas. Como sea, cumple con una experiencia amena de fin de semana, en especial si hay luz. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una secuela aceptable del gran comic de Top Cow que sigue casi al pie de la letra la vida del condenado Jackie Estacado.

LO BUENO: Acción+violencia+humor=Diversión. Buen ritmo narrativo, gráficos excelentes y el sonido..

LO MALO: Se vuelve un poco repetitivo, no hay mucha variedad de enemigos. Es súper corto.

70%

Por Juan José Stanizzo| Asrafil

Serious Sam 3: BFE

Forget Freeman



SERIOUS SAM 3 POSEE EN SU SANGRE el ADN de clásicos de antaño como Doom y Duke Nukem 3D, pero también su estilo propio, es un digno hijo de esa generación de shooters de los 90 y no un simple clon. Es capaz de abrirnos los ojos y hacernos ver en qué estado están los FPS de hoy. Pero para que entiendan lo que significa SS3, es necesario hacer un breve recuento de la historia del género, en lugar de contarles cuántos niveles hay o lo bonitos que son los gráficos.

Doom, aquel fichín de 1993 que puso a los videojuegos a la vista del mundo, fue una revolución. Construido sobre las bases cimentadas por el mítico Wolfenstein 3D (1992), definió al género de los FPS y escribió una fórmula que instantáneamente todos quisieron imitar. Algunos lo lograron con mayor éxito, dando vida a grandes títulos y agregando elementos a la ecuación de id Software. Raven con Heretic (1994), 3D Realms con Duke Nukem 3D (1996) o Monolith con Blood (1997) son algunos ejemplos. Pero mientras más juegos usaban la misma fórmula, esta empezó a perder su atractivo. Estábamos en la época de Quake II (1997). Por suerte, tan solo un año después iba a tener lugar la respuesta a este desgaste que cambiaría el paradigma del género. Valve respondió con Half-Life y con todos sus cambios la curva fue para arriba. Un éxito que provocó que los otros FPS quisieran ser el próximo Half-Life. Y a partir de allí la fórmula tan popular que estaba en boga en los 90 pareció desvanecerse. Hasta 2001, cuando un estudio Croata la resucitó renovada, haciendo énfasis en la masacre de bichos de todo tipo y color dejando un poco los terroríficos niveles de Doom en pos de escenarios abiertos donde las hordas de enemigos parecían interminables.

Serious Sam fue un éxito de ventas y crítica, incluso considerado, en palabras de Dan hace 10 años, "el Doom del nuevo milenio" [N. de Ed.: Deduje eso la primera vez que liquidé un toro loco de un escopetazo y en el último segundo.] Pero la mayoría de los desarrolladores seguían intentando crear otro Half-Life y el único que lo consiguió fue el mismo Valve con la continuación de la saga en 2004. No es fácil comprender (y replicar) todos los elementos que hacen bueno a un clásico; algunos creen que son las escenas scripteadas que



condimentan la ambientación, y hoy tenemos el extremo de juegos que son un evento pre-programado atrás de otro, que llevan de la mano al jugador como niñeras.

Croteam logró, con The First Encounter (2001) y The Second Encounter (2002), volver a hacer correr adrenalina en nuestros sedentarios cuerpos (y flojeó con Serious Sam II en 2005). Después de una sesión con esos juegos uno sentía que había estado surfeando un tsunami cargado de tiburones y pirañas. Y cuando terminábamos de una gran matanza, Sam tiraba alguna frase súper cliché pero que parecía ser la primera vez en usarse correctamente. Serious Sam es un juego con actitud por sobre todas las cosas y a pesar de ser llamado miles de veces un "mindless shooter" requiere que usemos bastante el bocho; un solo nivel de Serious requiere más de nosotros que todos los juegos de la saga Call of Duty. Todo lo que decidamos tiene que ser rápido. En Serious Sam hay que estar atentos constantemente, nunca sabemos dónde van a spawnear los bichos, pueden salir de cualquier parte, incluso en el cielo o en alguna columna lejana a 50 metros de altura. Déjenme brindarles un ejemplo: cinco tipos de enemigos nos vienen de frente, debemos decidir a cuál darle prioridad sin olvidar que a nuestras espaldas tenemos un golem de lava tirándonos bolas de fuego y el grito inconfundible de los kamikazes que indica un ataque por la izquierda, posiblemente acompañado desde las alturas por unas harpías que todavía ni llegamos a ver. El arma que usemos para bajarlos tiene que tener en cuenta la distancia a la que estamos, qué tan amontonados están los bichos y hay que analizar si vale la pena perder el segundo que toma el cambio de la que tenemos en mano a la otra, y considerar nuestra cantidad de balas y vida, y ya que pensamos en eso hacer una vista rápida por el escenario a ver si tenemos para hacer un refill de ambas. Sí, todo eso (y más) en escasos dos segundos, como mucho, aunque siempre se puede improvisar y ver qué sale. Escrito parece imposible pero luego lo hacemos instintivamente, ya sabemos que un Werebull muere de dos cohetazos, un Biomechanoid rojo de 5 y uno azul de 1. Que la minigun es para emergencias solamente y que si podés bajar al 50% la horda kleer con la shotgun de doble caño, te ahorraste balas de otra cosa. Cuando nada parece alcanzar, es hora del cañón, capaz de bajar enemigos como si estuviéramos jugando al bowling. Como ven cada oponente tiene su estrategia. Tan solo el Kamikaze tiene una identidad más fuerte que todos los enemigos juntos del Bulletstorm (bichos feos) y el Hard Reset (robots colorinches) por nombrar otros dos FPS de este año.

¿Y Serious Sam 3? Esta última entrega –precuela de The First Encounter– es básicamente un regreso a las fuentes de ese juego primordial. No está tan pulido pero es un shooter sólido que, por sobre todas las cosas, recuerda cómo se hace un juego de tiros, en single y en multiplayer. Si nos permiten una simple analogía: Doom fue el juego de tiros que aprendió a caminar y le enseñó al resto a hacerlo. Pero Half-Life lo vio y en vez de simplemente caminar, se largó a correr. Por desgracia, casi todos los FPS que vinieron después –Stalker es una buena excepción– quisieron correr pero sin saber caminar se caían de bruces al piso. Y finalmente, Sam, en vez de intentar correr, decidió seguir caminando con paso firme y constante y si bien no logra alcanzar al clásico de Valve, sobrepasa tranquilamente a los otros FPS, que en su intento por correr se viven tropezando.

Recordar las raíces del género es importante, más aun en una industria que avanza demasiado rápido y olvida con igual velocidad su pasado. Tal vez otras empresas miren el laburo de estos dementes Croatas, aprendan cómo caminar y con (muchísima) suerte, alguna se largue a correr como lo hizo Valve años atrás. A fin de cuentas, Serious Sam 3: BFE es nada menos que un first person shooter, pero lo más importante termina siendo que no es más que eso. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un First Person Shooter en serio.

LO BUENO: Coop de 16 personas, variedad de enemigos, boss final gigantesco y mala onda.

LO MALO: Armas desbalanceadas hace que no usemos varias de ellas. Comienzo lento y pesado. Leve disminución de la dificultad con respecto a sus antecesores.

80%

Ubisoft Montreal | Ubisoft | Acción | PS3, X360, PC

Por Tomás García | Zripwud



Assassin's Creed: Revelations

El ejercicio de repetición que sigue dando

EZIO AUDITORE DA FIRENZE YA NO ES EL JOVEN que conocimos. Ahora es un viejo gris que ha visto tanto mundo que no le alcanzaría lo que le queda de vida para contarlo. Y a pesar de todo lo que ha vivido, todavía no tiene las respuestas que empezó a buscar desde que se convirtió en Asesino. En Revelations hace una última parada en Constantinopla. Un viaje que no solo le responderá muchas preguntas, sino que le traerá un mensaje de su antepasado, Altaïr ibn La'Ahad.

Como bien se dice, la tercera es la vencida y agradecemos a Jebús que Revelations sea el último juego que tiene a Ezio como protagonista, porque ya se está empezando a sentir como que el tano no tiene más historias que contar. Y esto se le nota hasta en la cara, ya que cuando nos reencontramos con él está mucho más envejecido y gris que en Brotherhood. El inicio de Revelations es alentador, con la mente de Desmond hecha pedazos, atrapado dentro del Animus. Preso en su propia imaginación, la única manera de despertar del coma es volviendo a vivir las memorias de Ezio y encontrar cinco llaves escondidas en Constantinopla por su antepasado, Altaïr.

Pero no nos toma mucho tiempo para darnos cuenta que el cambio más grande en Revelations son los pelos grises en la barba de Ezio, ya que el núcleo de la jugabilidad es idéntico a lo que vimos en la segunda entrega hace ya tres años. Como en Brotherhood, todavía hay cientos de misiones secundarias para hacer y es posible amasar un ejército de asesinos para que hagan el trabajo sucio. La mayor novedad viene en la forma del clásico modo tower defense, donde debemos tomar decisiones estratégicas para detener un ataque enemigo. Aunque bien diseñado y por momentos divertido, se siente fuera de lugar.

El combate sigue siendo una de las partes más divertidas de la serie, aunque todavía demasiado simple. Por fortuna, cada vez es más violento y en Revelations no escatiman en chocolate. En este aspecto, la novedad viene en la forma de decenas de materiales diferentes, que dan forma al nuevo sistema de creación de bombas. Si hay ganas de experimentar, podemos desarrollar una variedad de 300 combinaciones y, así, crear bombas para atacar, deshabilitar, asustar o distraer enemigos. Nuestra favorita es la que guarda monedas en su interior que al explotar convoca una masa desesperada de gente.



El modo multijugador, la mayor sorpresa de Brotherhood, también vuelve, aunque un poco más simplificado. Todavía hay muchos modos distintos, pero ahora sin tantas perks para desbloquear, porque muchas ya están disponibles. Además, los asesinatos instantáneos se van un poco de control por lo fácil que son de lograr. Aún así, sigue siendo divertido.

A esta altura es probable que, como muchos de nosotros, sigan jugando AC por la historia más que por la jugabilidad, que poco ha cambiado en estos cinco años. Si ese es el caso, deberían darle una oportunidad a Revelations solo por ser el cierre en la vida de Ezio, un protagonista que se ha sabido ganar nuestro corazón con cada juego. Ubi prometió otro a fines de año, con suerte será algo nuevo y con otro héroe. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

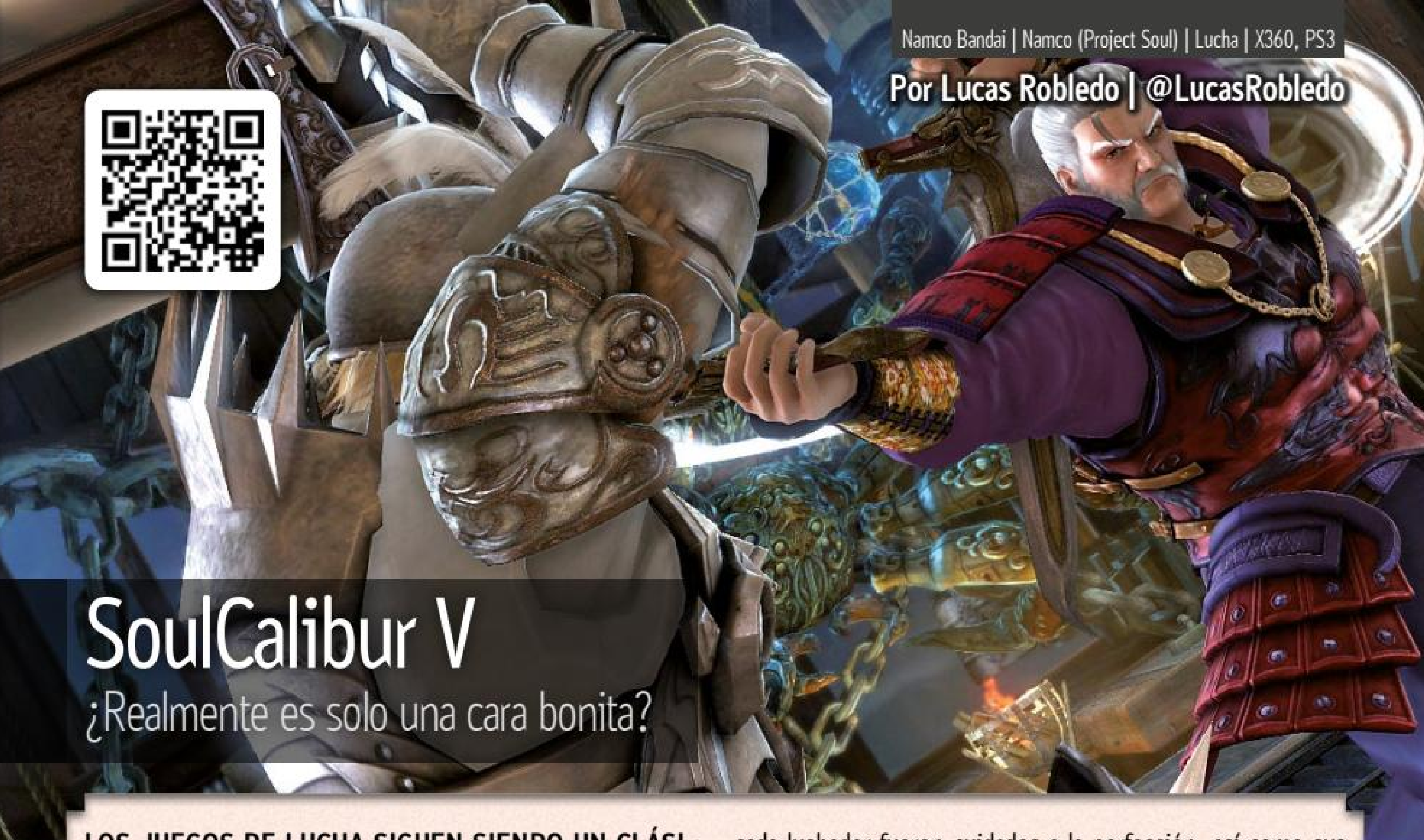
QUÉ ONDA: Un nuevo AC con Ezio como protagonista.

LO BUENO: Mantiene lo bueno de los previos y suma mecánicas interesantes como la de crear nuestras propias bombas.

LO MALO: Pocas novedades, la historia no responde tantas preguntas como su subtítulo hace suponer.

80%

Por Lucas Robledo | @LucasRobledo



SoulCalibur V

¿Realmente es solo una cara bonita?

LOS JUEGOS DE LUCHA SIGUEN SIENDO UN CLÁSICO a la hora de sentarse con amigos a viciar un rato. Está bien... juegos como PES o FIFA, así como algún FPS de calidad, también sirven bárbaro, de eso no hay duda. Pero para los amantes del anime, del manga, de las piñas y las patadas, no hay cosa más placentera que disputar unas cuantas luchas a ver quién es el mejor, quién tira más combos, quién gana con el peor personaje... y una larga lista de cosas freaks por el estilo.

Juegos como King of Fighter, el mismísimo Street Fighter, pasando por Mortal Kombat, los Tekken, los Fatal Fury, los Guilty Gear y otros tantos, marcan gustos, tendencias y fanatismos indescriptibles.

Soul Calibur es una saga ostentosa, que desde su origen mostraba que la gente de NAMCO pisaba fuerte: recordemos que si bien ésta es la séptima entrega, el juego que inició todo se llamó Soul Edge. A partir del segundo quedaría con el nombre SoulCalibur.

Esta es, de nuevo, una perfecta continuación. Cada versión que apareció en el mercado fue superior a la anterior. Mismo gameplay, misma dinámica, pero la majestuosidad de los personajes, los gráficos, la posibilidad de combos y los golpes iba creciendo, lo que hacía que cada juego, de alguna forma, fuese diferente.

SoulCalibur V es quizás la entrega más sofisticada hasta el momento. Los escenarios y los fondos son impecables, llenos de detalles, no sólo en la composición de los mismos, sino que el uso de la iluminación, que influye sobre los personajes, le da un toque especial que queda visualmente muy atractivo.

El diseño de personajes sigue siendo genial, impulsado, claro está, por el avance de la tecnología. Los detalles de cada luchador fueron cuidados a la perfección, así como sus movimientos y fluidez; más importante, se introduce una mecánica más robusta que hace de SCV algo más parecido a un juego 2D. Y recordemos que es un arcade de lucha donde para atacar los contendientes usan armas además de sus extremidades.

El luchador invitado –y jugable– es Ezio Auditore, protagonista de la saga Assassin's Creed. Con el tano regresan Siegfried Schtauffen, Nightmare, Mitsurugi, Ivy, Hilde, Tira, Maxi, Voldo, Astaroth, Raphael Sorel, Geo Dampierre, Cervantes De León, Aeon Calcos, Yoshimitsu y Kilik. También se suma una horda de personajes nuevos o que hace mucho no se ven: Patroklos Alexandra, Pyrrha Alexandra, Natsu, Z.W.E.I., Yan Leixia, Viola, Xiba, Elysium, Ω Patroklos y Pyrrha Ω. Algunos otros se tomaron vacaciones, como Zasalamel y Talim.

El modo online anda como la seda y permite ver los perfiles de otros jugadores y bajar sus replays favoritos. Hay un modo espectador muy útil para aprender las mañas de otros luchadores humanos.

Si bien SoulCalibur V no marca ninguna diferencia en el género (ni se lo propone), como juego de lucha es efectivo. Jugado durante mucho tiempo llega a aburrir por el mismo defecto de todos en la saga: su dinámica estructurada, rígida y poco emocionante. Eso sin contar con la gran cantidad de personajes sin suficiente carisma. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Impecable para los fanáticos de la saga, uno más del montón para el resto de los mortales.

LO BUENO: Diseño de personajes, escenarios, fondos, luces... todo lo que tenga que ver con el apartado visual.

LO MALO: Nos guste o no... termina siendo repetitivo. Casi ninguna novedad.

70%

Nordeus | Manager de Fútbol | Android, iOS, Facebook

Por Jorge A. Sánchez | XinsaneX

Top Eleven Football Manager

¿Se creen que saben de fútbol? Conéctense

ESTE ES UN EXCELENTE JUEGO DE FACEBOOK. Pero no se preocupen, micos tontos, que no se trata de ningún fichín de los de humita que juegan Moki o el senil de Dan. [N. de Ed.: ¿XinsaneX, el gran experto en FPS, jugando como una niñita en Facebook? Esta revista está condenada.] Les vamos a comentar sobre un juego muy bueno que nos da la chance de ser un manager de un equipo de fútbol, algo que para los apasionados por este deporte siempre es adictivo.

Para acceder a este "social game" necesitamos una cuenta en la red de Mr. Zuckerberg. Es completamente gratuito pero si lo deseamos podemos comprar Tokens vía PayPal. Los Tokens son una suerte de moneda en el juego que permiten comprar jugadores como también ser canjeados por dinero en el banco. Sin que se asusten sus bolsillos, les contamos que no hace falta poner ni un centavo para progresar en el juego.

Se puede jugar desde la aplicación de Facebook o la página oficial y además está disponible tanto para dispositivos Android como para iPhone, iPod touch y iPad. Esto evita tener que estar sí o sí atados a la PC, ya que podremos revisar el equipo o estar online para los partidos desde cualquier lado. Nordeus, su desarrolladora, es una empresa serbia cuyo slogan es "Unified Gaming Experience" (Experiencia de Juego Unificada). Van a notar que para las versiones móviles la aplicación no sólo es gratuita sino que es igual en todas las plataformas.

¿Qué tiene de bueno? Si alguno de ustedes se digna a llamarse un verdadero argento apasionado por la redonda, debe conocer los viejos PC Fútbol, Football Manager o los Championship Manager. Este llamado Top Eleven Football Manager no tiene nada que envidiar a esos clásicos ya que nos da un amplio control sobre la institución y la chance de jugar con amigos de Facebook.

En lo que al manejo de equipo respecta, podemos darle tres tipos de entrenamiento que nos brindan más ganancia como también mayor cansancio, dependiendo cuál elijamos. Los partidos, al igual que los entrenamientos, ayudan a que nuestros jugadores vayan mejorando y por esto recibimos puntos para colocar en las áreas que deseemos. Como base, podemos elegir mejorar Defensa, Ataque o Físico & Mental y además podemos sumar puntos para que el jugador mejore en habilidades especiales, tales como otras posiciones, o que se destaque tirando tiros libres, gambeteando y generando juego, entre muchas otras.

Existen 14 equipos en la liga y la duración de cada temporada es de cuatro semanas, donde se disputan 26 partidos en total. Si estamos dentro de los primeros siete equipos lograremos ascender y los cuatro primeros accederán a la Copa de Campeones.

Se tiene un control bastante amplio de la institución, podemos no sólo contratar o despedir jugadores, firmar contratos con auspiciantes, cambiar el valor de las entradas, brindar primas por partidos ganados o mejorar las instalaciones del estadio. Dénle una probadita, no se van a arrepentir. [i]





Capcom | CyberConnect2 | Acción | PS3, X360

Por Esteban Echeverría | Kaliban 13

Asura's Wrath

Más que mando, un control remoto...

ASURA TIENE PROBLEMITAS, y no hablamos del juego sino del héroe que la pasa mal, muy mal; grita todo el juego como si le estuvieran apretando su hombría cada tres segundos. Pero en realidad sufre, y cuando Asura sufre, te arranca los brazos y te patea hasta la luna... literalmente.

Asura's Wrath es una experiencia cinematográfica con toques de arcade. La prioridad de los desarrolladores está en contar la historia de la forma más bestia posible.

DOC-AS 0006792: Extracto de reunión creativa en las oficinas de Capcom (traducido del japonés)

Kato: –"¡Ya sé! ¡¡Hagamos que se enfrente con un chabón del tamaño de un edificio!!

Yamagata: – ...Ya lo hizo el flaco de Shadows of the Colossus.

Jefe, desde el baño: –¿Ah, síii? ENTONCES QUE SEA DEL TAMAÑO DE UN PLANETA.

Kato y Yamagata: –Eeeeehh... pero, Señor, no le parece que...

Jefe, desde el baño: –¡¡CHITO!! ¡Y QUE LO APLASTE CON UN DEDO!

Así de cabeza. Y está buenísimo ver estas cabeceadas, es espectacular. "¡Qué hijo de...!", se escucha constantemente cada vez que se juega a Asura's Wrath. ¿Se juega? Bueno, es relativo. El core se enfoca en los cuestionados quicktime events tan populares en la saga God of War. Pero se usan demasiado. Es más, se podría decir que Heavy Rain es más "jugable", y no exageramos.

En el 85% del juego estamos observando, esperando la señal para mover el pad y seguir mirando cómo Asura machaca muñecos gigantes. Es casi como fichinear al viejo Dragon's Lair. De vez en cuando, hay una escena donde nos rodean enemigos y tenemos que darles caña como en un God of War o un Devil May Cry, pero no mucho más. Es sólo darle a los botones, ya que Asura encara de manera automática. ¿Está bueno eso? Y... no. Pero las escenas están tan bien dirigidas y espectacularmente pensadas, que aunque no juguemos la pasamos pipa disfrutando de esta escalada constante de despropósitos descomunales (¡FA!). [N de Ed.: No hay que escribir reviews descansado, con tiempo libre ni sobrio.] Y ayuda mucho la muy original dirección de arte.

Asura's Wrath transcurre en un universo mítico-futurista (¡FA! 2). Hay navecitas, misiles, brazos robóticos y pantallitas táctiles transparentes. Pero todo esto, típico de la ciencia ficción, está mezclado con la mitología oriental, y queda espectacular. Así, tenemos a semidioses hindúes luchando a la par de cruceros espaciales, niveles de Karma para cargar poderes y el mismo Asura despliega seis brazos como algunas de las representaciones mitológicas de la India.

Todo potenciado con el Unreal Engine. Aunque Capcom no le saca el jugo; sobre todo después de ver obras de arte con ese motor como Batman: Arkham City. Hay que decir también que el sonido es de lo más flojo. Por momentos se pierde el ambiente, hay escenas donde se nota la poca variedad de voces y la música es pobre y repetitiva.

¿Da para comprarlo? Mmmhhsssss... Para lo que valen los juegos, es corto, 6 horas con la dificultad al mango, y poco jugable. Pero por otro lado, es algo digno de ver y muy original. Recomendáselo a un amigo ("¡No sabéeee... ta buenísimo!"), que lo compre, sentate al lado con pochoclos y pasala bomba. Pero cuando termine, andate antes de que te arranque los brazos y te patee hasta la luna. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un Heavy Rain a lo Capcom.

LO BUENO: Espectáculo y originalidad en la mezcla más próxima del anime al videojuego.

LO MALO: Corto, cuestionable como juego por su poca interactividad.

65%

Nuestro agradecimiento a NEXTGAMES.com.ar por facilitarnos Asura's Wrath para esta revisión.

Por Tomás García | Zripwud



Ubisoft revive la alegría del juego cooperativo

RAYMAN ORIGINS ES COMO VER UNA CARICATURA EN LA TELEVISIÓN. Los personajes, súper expresivos, se mueven con una velocidad caótica, al punto que, si no tenemos el joystick en la mano, parece imposible ejercer cualquier tipo de control sobre lo que aparece en pantalla. Pero este fichín es así, hilarante, frenético, divertido y adictivo... y, lo mejor de todo, soporta las monerías de cuatro micos al mismo tiempo. In Position!



Gran parte de mi infancia la pasé frente a una pantalla con joysticks en la mano, junto a mi hermano. Fichineando a la mañana, a la tarde y hasta altas horas de la noche. Los años pasaron y él se alejó de los juegos, algo que siempre me hizo añorar la época en que jugábamos sin noción del tiempo. Cuando me enteré que tenía que hacer la review de Rayman Origins, me di cuenta que era la oportunidad para sentarlo frente al LCD y volver a revivir esas épocas. El resultado: dos grandulones riendo histéricamente como niños, disfrutando la nueva obra maestra de Michel Ancel.

Cuando primero escuchamos sobre Rayman Origins, pensamos que finalmente íbamos a conocer el origen de ese extraño hombrecillo sin brazos ni piernas que hace años llamamos Rayman. Pero no fue tal, Origins no tiene ni una gota de historia y eso está perfectamente bien. Lo único que sabemos es que él y sus amigos hacían tanto ruido al dormir que sacaron de quicio a unas oscuras criaturas que vivían debajo de la Tierra y, como venganza, empezaron a estropear el statu quo, plantando peligrosas criaturas en la Tierra y secuestrando poderosas hadas que debemos rescatar.

Como los buenos juegos de plataformas, los niveles están divididos por mundos, a la vieja usanza. Aunque no están disponibles desde el principio, existen un total de 10 con 7 niveles cada uno. ¡Sí, 70 niveles de puro amor! Y no se quedan atrás en cuanto a variedad, están los niveles tradicionales, con varias secciones ocultas, niveles aéreos en los que los personajes se suben a mosquitos gigantes, excelentes niveles acuáticos y frenéticos niveles donde el objetivo es perseguir un cofre. Sin olvidar que hay bosses finales para cada tipo y aunque los acuáticos son tan divertidos como hermosos, al final del día, los que más disfrutamos fueron los de perseguir cofres, porque son de esos niveles en los que perdés mil veces hasta que tus dedos empiezan a funcionar a toda velocidad, a puro reflejo y memorización de patrones.

¿Qué diablos es statu quo?

Rayman Origins utiliza las hadas como una manera de otorgar nuevas habilidades. El juego empieza con skills básicas como pegar, correr rápido y deslizarse. Pero a medida que avanza, los personajes aprenden movimientos más complejos como flotar en el aire, saltar por las paredes, atacar en todas direcciones y hacerse pequeñitos para pasar por lugares donde de otro modo no se podría. Y en una increíble muestra de un excelente nivel de diseño, todo esto se puede lograr con no más de dos botones, más allá de los direccionales.

A pesar de que Rayman Origins hace todo bien, el mayor logro es la jugabilidad, esa joyita que una enorme cantidad de juegos no puede hacer brillar. Porque más allá de lo genial que se ve y lo gracioso que es, a no confundirse, el gameplay de Rayman Origins es perfecto y es eso lo que lo pone en la categoría de clásico. Los saltos y movimientos están calibrados para responder en un periquete, permitiendo un nivel de precisión en cada salto que hace la diferencia. Y esta precisión se aplica en todos los movimientos; no importa cuán breve sea una bajada, al apretar para abajo el personaje va a rodar para agarrar más velocidad. Esta excelente calidad de diseño se hace evidente en los últimos niveles, que son realmente difíciles.



EL PADRE DE RAYMAN

El primer fichín con el personaje del flequillo volador fue producto del genial Michel Ancel (Mónaco, 1972) y salió en la primera PlayStation publicado por Ubisoft en 1995. Tras un inmenso éxito, al año siguiente fue lanzado en Atari Jaguar, Sega Saturn y MS-DOS. También se lo pudo disfrutar intacto en GBA, PSN y DSiWare.

Ancel diseñó también el segundo Rayman (The Great Escape, 1999) y ahora este nuevo Rayman Origins, donde el regreso al 2D es un acierto. A este muchacho se lo conoce por otros logros alucinantes, como Beyond Good & Evil y el videojuego de King Kong, la película de Peter Jackson. Actualmente, Ancel trabaja en Beyond Good & Evil 2.

Mención de oro al level design

No sólo porque son bellísimos y muy diferentes unos de otros, sino porque hay un balance perfecto entre momentos de velocidad caótica, precisión quirúrgica y una aterradora mezcla de ambas en los últimos que casi le dan pelea a los diabólicos niveles de Super Meat Boy.



Desde ya hace varios años, los juegos 2D tienen una calidad gráfica que en muchos casos los hacen lucir aún más que muchos títulos 3D, y Origins se suma a esa lista. Pero su encanto estético no está únicamente en el increíble arte 2D de alta resolución, sino en su carácter. Los personajes tienen expresiones faciales para absolutamente todas las acciones y también responden a cada una de ellas, ya sea al pegarle a un compañero, saltar por encima de él o llevárselo puesto mientras rueda por una bajada. Cuando decimos que Rayman Origins parece una caricatura hecha videojuego, es por estas razones, que te tienen matándote de risa de principio a fin. A esto tenemos que sumarle que, aunque puede haber mejor música y efectos de sonido en otros fichines, aquí se complementan a la perfección.



Rayman Origins es un logro por donde se lo mire. Como plataformas es extremadamente divertido, ya sea para jugar solo, de a dos o de a cuatro jugadores. ¡Mientras más mejor! Está repleto de contenido y tiene niveles fáciles para todo tipo de edades y jugadores, con desafíos verdaderamente complejos para los que nos lo tomamos en serio. Además, gráficamente es de lo mejor que dio 2011 y la música es fabulosa. Se nota que fue hecho desde un profundo conocimiento del género y una dedicación que raya en el amor. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego de plataformas como los de antaño, con mucha personalidad y tan rápido como divertido.

LO BUENO: Gracioso, frenético, simple de jugar pero difícil de dominar. ¡Coop para cuatro!

LO MALO: A la larga deja de ser fácil y los menos dedicados encontrarán frustrantes los niveles finales.

92%



Gameloft | First Person Shooter | iOS, Android

Por Durgan A. Nallar | Dan

Modern Combat 3: Fallen Nation

Una clase magistral de multiplayer en tablets y smartphones

GAMELOFT ES CONOCIDA POR HACER PSEUDO CLONES de los títulos más exitosos de otras plataformas. Si bien esto podría ser una especie de pecado, tal cosa no es nueva en la industria del videojuego desde sus mismos orígenes ni es algo enteramente reprochable. Lo cierto es que estos juegos funcionan como seda en dispositivos móviles y tablets. La compañía no reinventa la rueda cada vez, se aprovecha de lo mejor del mercado para cubrir un espacio que existe en el mundo de los móviles, y más importante, lo hace con una calidad asombrosa.

En este caso se trata de un first person shooter similar a uno muy conocido de las consolas y PC. Ya desde el vamos, que sea un FPS es algo arriesgado, pero Gameloft no tiene problemas. Ha desarrollado un engine propietario que dispara imágenes coloridas y suaves, que obedece al instante los comandos sobre la pantalla y permite alterar la posición de los controles a gusto del jugador. Es muy impresionante porque una de las dificultades de los dispositivos táctiles es la incomodidad al manejarnos con toques y deslizamientos de dedos, que a veces no responden o tapan la visión; algo que aquí fue solucionado por completo.

En esta tercera iteración de la serie Modern Combat, personificamos a un sufrido soldado de elite y el enemigo es una facción extremista del ejército norcoreano que intenta perpetrar un atentado nuclear en territorio de los Estados Unidos. Esto nos lleva a través de 13 misiones encubiertas en diferentes áreas del mundo, por lo que los escenarios van desde selvas a desiertos, pasando por estepas congeladas y toda suerte de edificaciones militares y civiles. La acción es trepidante. No hay un segundo de paz, cada misión es un desafío en el que no faltan los momentos cinematográficos y los diálogos que ponen algo de humor. La acción es siempre en primera persona, con dos o tres que imponen defender posiciones a bombazos y metralla desde un helicóptero o desde un jeep a toda marcha. La verdad que el trabajo de diseño y la ambientación es fenomenal. Lo malo es que la historia no es más que una excusa para el tiroteo (bueh, como en las guerras reales) y los dos jefes finales se nos mueren sin oponer la resistencia que uno podría esperar de dos coreanos dementes que quieren darle una lección a sus opresores. Popovich, media pila.

El sistema de mira se pega al enemigo, así que los menos habilidosos pueden avanzar alternando entre el zoom y la vista normal para apuntar directo a la cabeza y producir esas muertes en cámara lenta que quedan hiper cool. Los veteranos deberán desactivar la mira automática o jugar en alguno de los otros dos niveles de dificultad por encima del normal.

Donde Modern Combat 3 brilla como una bomba atómica es en multiplayer. Funciona sin lag, con una suavidad increíble, y se arman unas partidas espectaculares entre una docena de tipos de todo el mundo. Hay que ver para creer, estamos hablando de un iPad, en este caso. Se puede subir de rango, equipar nuevas armas y comprar mejoras. Tremendo. Claro que no es para jovatos, ahí dentro los jugadores parecen haber nacido con el don de la puntería (en multi no hay ayuda en la mira) pero esa es otra historia. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Posiblemente el mejor FPS para smartphones y tablets a la fecha.

LO BUENO: Excelente diseño gráfico. Niveles variados. Muy buen sistema de control. Espectacular multiplayer.

LO MALO: No innova en ninguna área. La historia es terrible.

85%



Por Durgan A. Nallar | Dan



Running Fred

Como si te persiguiera tu suegra pero pior

EL BUEN FRED YA NO SE CAE, ahora huye a todo trapo nada menos que del enemigo último, el que nos persigue a todos y tarde o temprano, siempre en mal momento, nos va a agarrar. Más conocido como Grimmly para los amigos, o La Parca para los chistosos, está empecinado en cortar en fetas a nuestro enérgico héroe con su tierna y gigantesca guadaña del horror.

Fred corre y corre con la Muerte pisándole los talones. Cada nivel es un enorme puzzle repleto de trampas –fosas, pinchos, cosas que se desploman, muros, espadas afiladas, sierras mecánicas, inmensas bolas rotatorias que pegan duro si no las esquivamos o saltamos. Fred puede eludir lo inevitable brincando en el momento justo, corriendo por las paredes como cierto Príncipe (pérsico, no británico) y hasta rebotando, volando en jetpacks o con las alas de Da Vinci. Fred es, para que se entienda, un sobreviviente. Debe ser incluso un irrompible. Lo mejor es cuando la curva de aprendizaje se va terminando y uno domina el movimiento, sabe lo que viene por delante, y la combinación de carrera, saltos, paredes, acrobacias y demás se vuelve sincronizada y natural. El sentimiento de victoria al terminar cada nivel es muy intenso.

Fred corre solito, nosotros tenemos que guiar sus movimientos. El control se consigue inclinando el dispositivo a un lado y otro; para saltar hay que dar un golpecito en la pantalla, o dos golpecitos para el doble salto, o mantener para correr por las paredes. A no chocarse con las columnas porque Fred demora en retomar velocidad y eso puede ser motivo de felicidad para Grimmly.

Running Fred es la secuela de Falling Fred (ver i01 y la review en nuestro sitio, y atentos que está gratis ahora, al igual que Falling Fred Z). Es creación de Dedalord Games, hoy ya definitivamente uno de los mejores estudios independientes argentinos. Y si con Falling Fred hicieron un juego muy divertido y exitoso, con este lograron superarse, sorprendente y largamente. Running Fred no sólo es un juego mucho más amplio y variado, además encaja en el llamado modelo freemium; es decir, lo podemos bajar y jugar gratis de por vida, con la opción de comprar elementos del gameplay, o estéticos, que no afectan en lo absoluto la experiencia general, y que de todas maneras se pueden adquirir con las monedas –Skullies– recogidas al pasar velozmente por cada partida.

En el shop hay de todo, desde botas con agarre extra a avatares con pinta de Indy Jones o TRON, niveles adicionales (con más por venir) y diversas maneras de obtener las preciadas Skullies. Running Fred te da premios de todas las maneras posibles y eso es muy bueno. También hay un modo de desafíos con tarjetas para coleccionar y un infame modo Survival para expertos.

Reiteramos, Running Fred es gratuito. Lo que uno compra, en todo caso, es tiempo, porque cuesta ahorrar las monedas; y es de mención también que, cuando uno paga, retribuye un poco de la alegría que ofrece Dedalord y permite que más juegos como estos sean posibles.

Running Fred está disponible en iOS y Android y ya acumula, porque se lo merece, más de un millón y medio de descargas. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un arcade freemium de excelente calidad y un cacho violentito.

LO BUENO: Gameplay divertido y variado. Muchas opciones. Excelente control.

LO MALO: Cuesta mucho tiempo obtener algunas cosas sin entrar al shop a invertir una pesitos.

85%

CES 2012

Lo mejor del Consumer Electronic Show

Por Pablo Salaberri | Pablitus



LO QUE PASA EN LAS VEGAS SE QUEDA EN LAS VEGAS. Excepto, como todos los años, la exposición más grande del mundo en donde, más allá de todas las novedades para los geeks como nosotros, también se avizora cómo será el consumo electrónico del futuro.

La CES tiene de atractivo que apunta a un público general, es decir, que todos los productos que se exhiben tienen como propósito el mercado de consumo masivo. Entonces la mayor parte de lo que vimos muy pronto estará en nuestras garras.

Si tuviéramos que rebautizar la expo, sería "la CES de la portabilidad" porque un enorme porcentaje de los anuncios tuvo como objetivo los dos segmentos más calientes del mercado: Los smartphones y las tablets.

El "producto móvil del año CES 2012" fue de Nokia. La compañía finlandesa anunció su nuevo teléfono Lumia 900, un smartphone con soporte para el nuevo estándar de comunicaciones LTE (o 4G), procesador de 1.4GHz, 16GB de almacenamiento, pantalla de 4,3 pulgadas súper AMOLED, cámara posterior de 8 megapíxeles y cámara frontal para videochat. Como es lógico, gracias al convenio con Microsoft, utiliza Windows Phone 7.5. Primero estará disponible en AT&T y luego llegará al resto del mundo.

Motorola también anunció el smartphone Droid 4 (o Milestone 4) con el mismo soporte 4G LTE y Android 2.3.5, aunque tiene garantizado el upgrade a 4.0 (Ice CreamSandwich). Huawei no se quedó atrás y por primera vez en su catálogo de productos presentó un equipo High end, el Ascend P1, que ostenta el récord de ser el teléfono más delgado del mundo con sólo 6,68 mm. de espesor. Utiliza un procesador de 1.5GHz, pantalla de 4.3" con GorillaGlass y Android 4.0.

Ya que hablamos de GorillaGlass, la empresa fabricante –Corning– presentó el GorillaGlass 2, que tiene el mismo nivel de resistencia que el primero pero es un 20% más delgado. Las pruebas que mostraron prometen smartphones y tablets más delgadas y livianas. Suponemos que el iPhone 5 y el iPad3 serán de los primeros en utilizar el nuevo cristal.

El mercado de tablets también presentó varias novedades, la mayoría impulsada por Android 4.0. ASUS mostró un upgrade de la Transformer Prime con NVIDIA Tegra 3, con una nueva pantalla de 1920x1080 que estará disponible en julio de 2012. Con dicha tableta podremos ver video en HD sin sobresaltos gracias al poder de la GPU de NVIDIA.

Hablando de Tegra 3, NVIDIA está empujando el SoC en toda la gama, desde smartphones de 4 pulgadas hasta tablets



de 10, pero no todas impulsadas por Android ya que NVIDIA también hizo una pequeña demo de Windows 8 para ARM corriendo en una tablet, lo que recalienta el segmento de tablets gracias a Microsoft y su nuevo sistema operativo.

Pero el tiro de gracia en el rubro móvil vino de la mano de Intel al anunciar su plataforma Medfeld. Básicamente, la arquitectura consiste en un procesador Atom single core con HyperThreading en un GPU PowerVR SGX 540 y toda la lógica necesaria para operar un smartphone o tablet con un consumo ridículamente bajo de 1W. El rendimiento usando Android 4.0 para X86 (porque Medfeld sigue siendo x86) de parte de varios analistas que pudieron juguetear con el equipo, le partió la cabeza a todos los dispositivos basados en la arquitectura Cortex A9 de hasta dos núcleos. Claro que ARM tiene listos los Cortex A15 que empujarán la barra de rendimiento más alto. El anuncio de Intel fue impresionante, en especial por el poder que tiene esa compañía para mejorar Medfeld en plazos de tiempo muy cortos, gracias a su inmensa capacidad de manufactura. No creemos que ARM esté muy preocupado por ahora porque tiene muchos fabricantes grandes como Texas Instruments, Qualcomm, NVIDIA, y otros., pero si ARM no mejora sus diseños a mayor velocidad, puede verse en aprietos.

Aquellos que estén pensando en comprar una Tablet, definitivamente este es un buen año para hacerlo. Lo mismo aplica para quienes busquen un Smartphone, ya que hubo tantas novedades (solo hemos mencionado las más sobresalientes) que los precios de los equipos solo apuntarán hacia un lado: hacia abajo.

Hablemos ahora un poco de CPUs de escritorio. Intel estuvo haciendo demos con Ivy Bridge, el sucesor del Sandy



y, si bien es una evolución de una arquitectura existente, lo que se vio fue interesante. En especial, en la reducción del consumo –bajaron el TDP máximo de 95 a 77W– gracias al proceso de 22nm. y lo que más importa para los usuarios móviles, procesadores de 4 núcleos para portátiles con un TDP menor a 30W. También hicieron mucho hincapié sobre las ultrabooks, laptops con procesadores Ivy Bridge que pesan menos de 1 Kg. y con un costo menor a 1000 dólares. El objetivo es la Macbook Air.

Obviamente, AMD no se quedó de brazos cruzados y presentó su arquitectura Trinity, que podemos considerar como la segunda versión de AMD Fusion. Trinity será un CPU Bulldozer unido a una GPU de la familia Radeon 7000. Si los números de AMD son correctos, la performance debería ser similar a Sandy Bridge a nivel CPU, pero haría destrozos a nivel GPU, que será muy probable porque ya la actual arquitectura Fusion a nivel GPU es muy eficiente. El elemento interesante de AMD viene dado porque Trinity también tendrá versiones de 35 y 17W, apuntando al mercado portátil. Esperemos que los fabricantes de notebooks empiecen a utilizar esta APU de AMD porque realmente promete y mucho.

Aquellos que busquen cambiar o comprar una nueva laptop, sea de la mano de AMD o Intel, están de parabienes. Las nuevas portátiles prometen rendimientos superlativos a un precio decente. Y cuando Windows 8 salga al ruedo, comen-

zaremos a ver las laptops con pantallas táctiles. De hecho, Lenovo ya tiene un modelo, el Yoga 13, que se parece a una ASUS Transformer Prime (parece una tablet) pero tiene un Sandy Bridge, 4GB de RAM, disco SSD, pantalla IPS de 13" de 1600x900 con soporte multitouch, y luego tienen el dock con el teclado y el touchpad. Hermosa.

Otro segmento que se está recalentando es el de los SSD. Todos anunciaron diversas versiones que cada vez suben más la barrera de rendimiento, al punto de estar ya cerca de saturar el SATAIII; de hecho, algunos fabricantes, para sortear esta limitación, directamente usan el bus PCI Express, que provee más ancho de banda para que los SSD no sufran de penalidades. Todos los grandes como OCZ, Kingston, Patriot, Plextor, GSkill, etc. anunciaron uno o múltiples productos. Lástima que todavía los precios son demasiado altos como para que se vuelvan masivos.

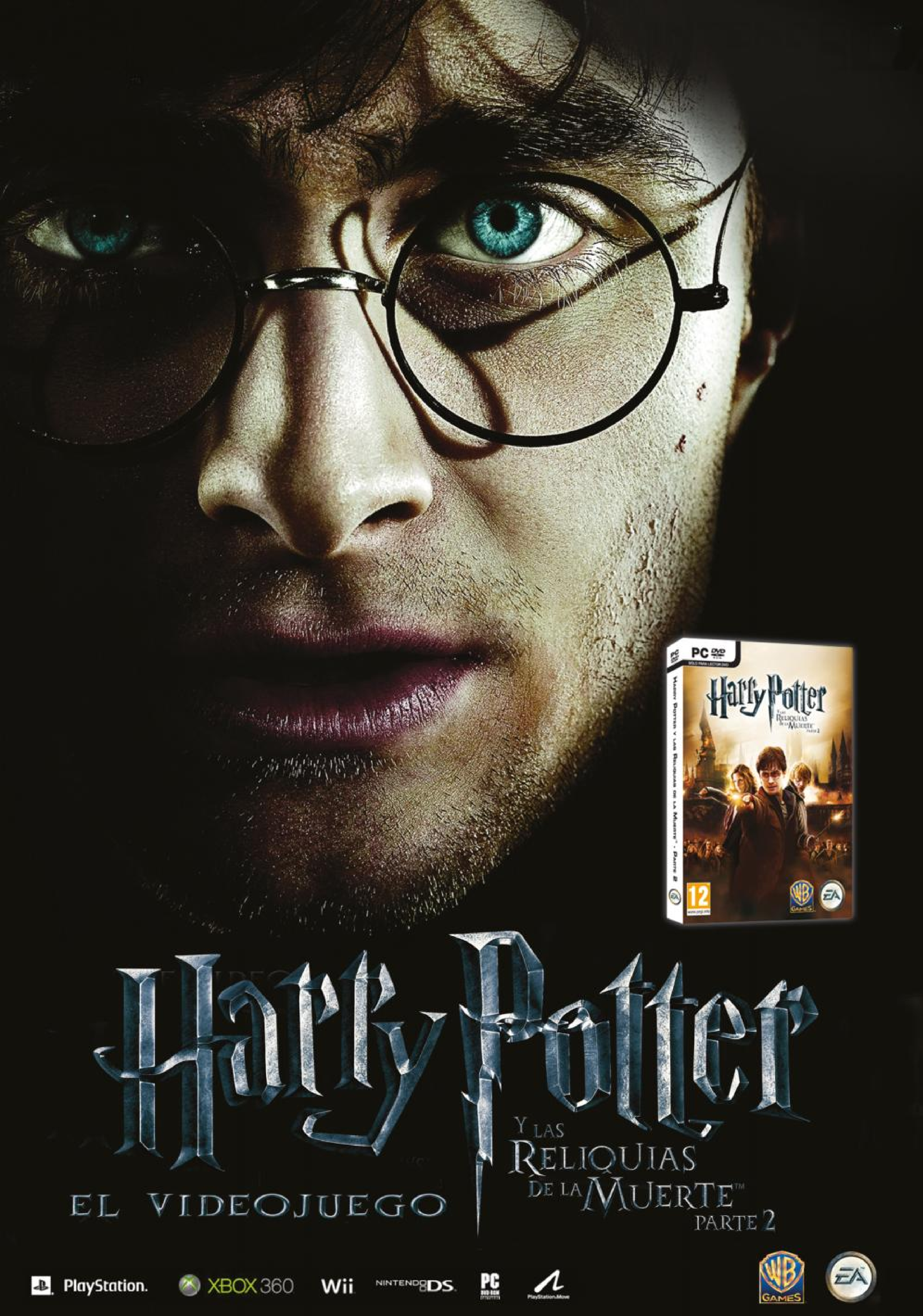
Y finalmente, se empezó a ver la nueva norma en alta definición, los nuevos televisores en estándar 4K. Con una resolución de 4096x2160, esta será la nueva norma de alta definición a futuro. Ya están apareciendo televisores en formato 4K y se rumorea que Sony está trabajando en el Blu-ray con soporte para 4K. Las comparativas hacen que el HDTV de 1080p parezca un TV de tubo de rayos catódicos miserable en comparación con el nivel de nitidez y resolución que es



capaz de brindar la nueva norma. Para que la norma 4K sea económicamente viable para el usuario normal, estamos hablando de 5 a 10 años, así que no sufran porque el LCD HD que se compraron va a darles muchas alegrías antes de que deban cambiarlo.

Y por fin, uno de los anuncios más impactantes de la CES provino de Microsoft, que anunció a partir del 1° de febrero y a un precio de 250 dólares el Kinect para Windows y puso a disposición el SDK en forma gratuita para empezar a hacer aplicaciones compatibles con el sistema. Veremos como lo recibe la comunidad desarrolladora de juegos.

En síntesis, como dijimos en el número anterior de la revista, el 2012 parecía que iba a ser alucinante. CES 2012 confirmó ese presentimiento. [i]


PC DVD
Harry Potter
12
Harry Potter
Y las Reliquias de la Muerte™
Parte 2
El videojuego
PlayStation.
XBOX 360
Wii
Nintendo DS.
PC
PlayStation.Move
WB Games
EA



Sopa de letras

El futuro del entretenimiento tiene cara de F2P

Por Durgan A. Nallar | Dan

EN MEDIO DE TODO ESTE EMBROLLO DE SOPAS Y DOTCOMS, voy a prender mi PIPA y hablar por mí mismo. Lo que pienso es que la piratería está mal, lo que no es ninguna novedad para los que conocen [i]. Pienso que la piratería no es lo mismo que compartir. Pienso que es sinónimo de robo. También sé que cuando me expreso en estos términos, algunos me quieren arrancar los dientes.

"Perdón, quise decir que te lo bajaste sin pagar", aclaro para que suene menos agresivo. Pero eso no cambia nada: si te hiciste con algo que no estaba liberado por sus autores, estás tomando lo que no es tuyo –eso se llama, por lo general, robo– y estás dañando posiblemente al autor de esa cosa.

Y digo posiblemente, porque a veces sí puede pasar, como algunos sostienen, que la piratería funcione como un sistema de promoción. Es decir, si no deja ingresos a los autores de la cosa, al menos la hace conocida, lo que eventualmente podría llevar a que esa persona que encontró tu producto en una red ilegal se decida a comprarlo.

Uno puede decir, también, que no tiene dinero e incluso que en cuanto lo tenga lo comprará. Sí, puede ser, aunque la experiencia nos dice que sólo un porcentaje mínimo estará dispuesto a pagar por algo que ya vio o disfrutó luego de bajarlo gratis. Otros dicen que como los autores y sus editores son diabólicamente millonarios, no tienen por qué comprarles nada, que revienten, que Internet es libre.

Las personas distinguen entre los objetos sólidos y los virtuales. No se robarían un automóvil porque saben que es un delito y terminarían presos, pero consienten en tomar de Internet una pieza musical, un libro, una serie, una película o un videojuego sin retribuir a sus autores. El modo dispar de ver esta situación es lo que provoca tantas discusiones. ¿Internet es gratis? Más o menos, la mayoría pagamos para conectarnos. Si no pagáramos, las operadoras no podrían darnos el servicio. De modo que todo es relativo. A lo mejor si el gordo Dotcom pactaba con un sistema de retribución económica a los autores de los productos pirateados, hubiera sido una luz en el camino. Podría haber sido el nuevo Steve Jobs.

La realidad es que ninguna ley prohibitiva solucionará el problema, que es un problema del lado del autor de la cosa pirateada pero también del lado del pirata.

No se puede limitar el acceso de las personas a la información. SOPA, aunque está semi congelada por ahora, podría regresar o ser reemplazada por otra normativa similar. Es una ley destinada al fracaso y muy peligrosa, porque decide qué podemos ver y qué no. Es una ley de la censura, un mamarracho que pone en riesgo nuestro derecho de conocer y aprender, el acto cultural que supone el libre acceso a la información en la red.

Tenemos que encontrar un nuevo modelo que nos permita, como autores, obtener ingresos para crear nuevos productos; y como consumidores, disfrutar de estos sin robar. Se requiere un cambio de mentalidad de ambas partes. Es imprescindible sacarse la careta de Anonymous y buscar solu-

ciones prácticas. Lo primero, tal vez, debería ser acabar con la idea de que las compañías o publishers son puercos que nadan en piletones de oro.

En los hechos, no siempre el autor y su editor son millonarios. Pongamos por ejemplo el caso de esta revista, muhaha. Necesitamos que se venda, porque tenemos un elevado y creciente costo de impresión; ¡sin mencionar el esfuerzo y el costo de producción! Para hacer esta revista, insignificante al lado de otros proyectos, hay por detrás una maquinaria enorme que sólo describirla llevaría páginas enteras. Cuando te roban ese trabajo, la angustia viene por dos frentes: el económico, y el más terrible, que es psicológico: uno siente que no vale la pena, que ganaría más vendiendo salchichas.

Quien sostiene que los autores y productores son ricos mezquinos que buscan sacarle plata a la gente, realmente desconoce la estructura de costos detrás de cada producto. Vamos al caso de los juegos. La mayoría piensa que no hay más que hacer un fichín y venderlo, y apuntan con el dedo a los publishers y retailers porque cobran de 50 a 70 dólares cada copia. Pero hay que tener en cuenta que existen muchos más intermediarios en la cadena de producción, y que muy rara vez los desarrolladores de un juego reciben grandes beneficios económicos por su trabajo; a menudo se conforman con devolver el anticipo sobre las regalías que recibieron del publisher durante el tiempo que les tomó hacer el juego. ¡El mismo publisher no siempre lo consigue! Sólo en casos excepcionales llega a ganar mucho. No podría entrar en detalles por cuestiones de espacio, pero dicho a grosso modo: desde que nace una idea hasta que llega al consumidor, intervienen desarrolladores, publishers, fabricantes de DVD, distribuidores, fletes, imprentas, retailers, impuestos y, si se trata de juegos para consolas, los creadores de esas máquinas; todos ellos se llevan su porción. Para duplicar los discos de un juego, los fabricantes de consolas –Nintendo, Sony o Microsoft– se llevan de 8 a 10 dólares por cada uno (sólo el fabricante de una consola puede duplicarlos, ese es su verdadero negocio) y si es de PC las duplicadoras cobran al publisher entre 4 y 5 dólares cada copia bonita y en su caja.

En síntesis, el costo de duplicar un solo DVD de un juego ronda los $30 USD sin considerar la producción del juego en sí mismo. A ese costo hay que sumar extras como la inversión en marketing y los discos que no se venden y por tanto el retailer devuelve al publisher. Por esto el precio al público está en 50 a 70 dólares, ya que en definitiva hay que recuperar la inversión y ganar. No hace falta decir que para venderse en el exterior ese mismo disco aumenta su precio cuando pasa por las aduanas. Si en Argentina pagamos un sobreprecio en relación a EE.UU. no se debe a la avaricia del retailer local sino a una estructura de costos en la que interviene una diversidad de factores.

De modo que cada venta que no ocurre es un perjuicio. Al menos en el modelo tradicional.

Una manera de reducir el precio al público es eliminar la mayor cantidad posible de intermediarios. Por eso Steam y otras plataformas de distribución digital pueden ofrecer precios accesibles, además de ofertas y combos de productos (que nos secan la billetera). Ellos han logrado deshacerse de casi todos los intermediarios. Gracias a esto, muchos gamers dejaron de piratear porque han empezado a sentir que bajar los juegos sin pagarlos es como mínimo injusto para los desarrolladores.

La siguiente generación de consolas, la octava, resolverá parte del problema porque la distribución será solamente digital. Mientras tanto, el mercado irá migrando paulatinamente, liderado por sistemas como Steam y Origin.

Sería maravilloso que no existiera la piratería, pero en cambio que las personas aceptaran comprar algo que les guste, si es que pueden. Sería maravilloso que la sociedad en su conjunto tuviera ese sentimiento. Nos llenaría de energía a los autores. Y por acá percibimos que estamos llegando a ese punto (es lo que queremos intentar en un tiempo más con otra revista, Marvin: Oficina de Objetos Perdidos).

En el aire se huele que el modelo a seguir en la industria del entretenimiento en general es el que utilizan los juegos F2P. Por ejemplo, nosotros podríamos liberar una revista en PDF, gratis, apenas la termináramos. Y nuestros lectores, si les gusta, la podrían comprar, o bien pagarnos con el simple acto de compartirla. Si hubiera una edición impresa, la forma de apoyarnos para que la revista continuara sería comprándola en el kiosco o suscribiéndose. Quizás, para parecerse aún más a un F2P, la edición impresa podría traer algo extra.

De esa forma nadie la estaría robando, porque nosotros, sus autores, queremos que todos puedan tener su copia de la revista –aunque sea digital– ya que confiamos que una cierta cantidad de personas la comprarán impresa, o donarán unos pesos por el PDF, porque entienden que de otra manera no podemos seguir haciéndola. Una especie de "Free-To-Read". La pregunta obvia es: ¿existe tal cantidad de personas dispuestas a apoyar esa revista? ¿Puede este modelo servirnos a las editoriales, pero también a la música, arte, software? ¿Cuándo podríamos dar ese paso?

En lo personal, nunca me gustó que el trabajo que hacemos sólo sea accesible para quienes lo pueden comprar. Me encantaría que todos lo vieran, incluso aunque no nos pagaran. Pero mientras estemos atados al modelo tradicional, es simplemente imposible.



Game Artist

Por dónde empezar –Parte I

Por Santiago Videla | El Oso

ATRÁS QUEDÓ EL LADO BIZARRO que me tenía como anfitrión en aquella vieja revista, y desde hace algunos años me dedico a ver las cosas del otro lado de la ventana como game artist.

Aunque en esta profesión no todo son rosas, es algo que me gusta hacer, y surgió la idea de responder algunas preguntas sobre esto del game art que estuvieron llegando a la revista. Por ejemplo, cómo empezar. Uno de los pasos más importantes es aprender inglés. Es un idioma relativamente fácil y muy necesario por la simple razón de que desde las herramientas más básicas hasta lo más avanzado, pasando por toda clase de documentación de apoyo, está en el idioma del Tío Sam, eso sin mencionar el contacto con los productores y demás en proyectos que van más allá de nuestras fronteras. Así que ármense de paciencia. Después de todo, ¿quién hubiera pensado que la materia en la que tuve mi promedio más bajo durante la secundaria iba a ser una de las únicas útiles?

Otra pregunta: qué es un game artist y qué tipos hay. Nosotros le ponemos el maquillaje a los ceros y unos que hacen funcionar un juego, o sea lo visual, pero esto está dividido en rubros para todos los gustos. El proceso nace con los artistas de concepto, que son los que se queman las cejas creando y bocetando lo que más adelante será el mundo virtual que los que hacen 3D –como quien les habla– van a construir. Los concept artists suelen ser capos del dibujo tradicional, o sea en 2D, y las herramientas más comunes que usan son Photoshop, Painter o similares, e incluso muchos están incorporando 3D en su trabajo a través de software como ZBrush, Mudbox o Sculptris. Por supuesto, no hay que olvidar la infaltable tableta (Wacom, preferentemente) sin la cual esto no sería posible.

Hoy por hoy, muchos artistas que se dedicaban a las historietas, entre otras cosas, están viendo en el concept art una salida interesante para desarrollarse a nivel profesional.

Si pasamos al 3D, la cosa es más complicada porque hay una infinidad para hacer (modelado, animación, efectos, dinámica, etc.) y aunque es bueno aprender de todo un poco, mi recomendación es enfocarse en lo que más les guste hacer, porque es la forma de sobresalir. De otra manera, difícilmente les alcance la vida para destacarse como generalistas.

Una de las preguntas más comunes es si es necesario saber dibujar para hacer 3D y la respuesta es no, aunque es recomendable tener conocimientos. Dentro del 3D hay una infinidad de ramas en las que se pueden concentrar, sepan o no dibujar, como ser escenarios, vehículos, estructuras o efectos, aunque si deciden apuntar a personajes es imprescindible saber anatomía.

Empezar a recorrer el sendero no es algo sencillo. Si bien hay varias universidades e institutos que enseñan arte o 3D orientado a juegos, tengan en cuenta que esto sólo les va a dar las bases. El resto van a tener que ponerlo ustedes en forma de práctica constante. Internet es una ayuda invaluable a la hora de buscar material de referencia y tutoriales. Sitios como YouTube son una mina de oro.

Si tienen la pasión, el resto es paciencia y esmero, no hay formulas mágicas ni métodos acelerados para hacerlo, pero no duden que vale la pena. Si tienen preguntas, escriban a revista@irrompibles.com.ar y con gusto les responderemos. [i]


RACE FORCE
carreras mas reales.
compatible WITH
PS2
PC
PS3
degree steering
270°
Rotación de
boom-box.com.ar
Force
FeedBack
compatible con PS2, PS3, PC
EXCLUSIVA FUNCION FORCEFEEDBACK
3 Modos de juego: Digital, Analogo y Negcon
Funcion vibracion (contiene 2 motores internos)
Angulo de giro de 270 grados
3 niveles de ajuste de sensibilidad
Palanca de cambios de 6 velocidades
Pedales metálicos
Función KeyMap con indicador de LED
LEDs indicadores de aceleración
Sistema de refrigeración (cooler interno)
Grips de goma, y terminaciones en metal
6 grandes ventosas lo aseguran
a cualquier superficie
LEVEL UP
www.levelupworld.com
GARBARINO
compumundo
EL MUNDO DEL JUGUETE
MUSIMUNDO
FRÁVEGA
ZENOK
apioverde jugueterías
Replay
MEGATONE
WAL*MART
cdmarket
LUCAIOLI



[IRROMPIBLES] VS. DEAD ISLAND

Algo huele mal y no es mi trasero

LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE SIRVE FRÍO, bien frío. Tenía que extirpar ese odio que generaba el último capítulo de la saga de patrañas que volviera a infligir Rolo sobre mi persona. Una vez más, ese mercachifle barato de la mentira utilizó su pluma virtual para mancillar mi honor y mi imagen. Si hay un personaje fraudulento sobre este planeta es Rolo, que gana por afano en cualquier recuento de votos hasta al político más audaz.

¿Qué diría la gente si supiera que este predicado (porque si le dijera sujeto le daría más importancia), abandonó los juegos de hombres de la PC para adentrarse en las tierras de PlayStation? Aquel acérrimo detractor de las consolas cayó en las garras de Sony y esto podría significar el ocaso de las aventuras irrompibles.

Mientras su teléfono suena como la irrompible señal para salvar al mundo, este duende afeminado corretea por tierras de hadas tratando de rescatar princesas gordas (Fat Princess) mientras toma cerveza frente a su televisor de 40 pulgadas y su PS3. Hasta intentó arrastrarme a su vicio pidiéndome que hagamos una aventura con eso. ¡Qué gay por Dios, eso lo juega mi hija!

Su discurso, además, es que esa gloriosa caja negra corre a la perfección lo que sea, pero la realidad es que este miko avaro sabe que el hámster que habita dentro de su vieja PC –lo del cucú es mentira– agoniza y no quiere invertir un peso en su funeral.

El regreso de los muertos vivos

Tenía que buscar la manera de tentar a este payaso blancuzco para que abandonara su consola. Debía haber algo que le interesara, que corriera en su cacharro moribundo y que me permitiera engatuzarlo. Tal vez algún cooperativo que me permitiera traicionarlo.

Mientras mis mokiavélicos planes se gestaban, Macko le dio a Rolo un serial para bajar Dead Island de Steam a fin de que le pegara una mirada al nuevo paquete de expansión. Tal vez podía invitarlo a una partida cooperativa y abandonarlo en medio de un ataque masivo de zombies... ¡Oh, síí!

Hice una prueba piloto y permití que un brasileño se metiera en mi partida. Un fiasco. Mientras yo recolectaba cosas de los cadáveres, el garoto sumaba quests a resolver y me dejaba solo frente a las hordas de muertos vivos. Quit.

Zombieland

Pasaron varios días hasta que logré convencer a este trujamán de la prosa barata. Finalmente, nos conectamos a través de Steam y nos encontramos con un grupete de sobrevivientes del hotel en una cabina frente a la playa.

Sinamoi, un tipo de tez oscura, con un tatuaje en la cara y con aspecto de pocos amigos, nos pidió ayuda. Teníamos que ir hasta una estación de radio cercana y limpiarla de zombies para hacer base y pedir socorro. Atrapados en esa isla era la única esperanza, por lo que aceptamos gustosos. Bueno, al menos yo, mientras escuchaba atentamente, Rolo había descubierto a una atractiva chica con bikini y frente a su novio intentaba "apoyarla". El payaso se ponía tras ella y le preguntaba: "Oye, ¿vienes aquí a menudo? Estoy con un amigo, si tienes una amiguita tal vez podríamos ir a la habitación de al lado".

–Vamos, miko, tenemos trabajo –le dije–, deja eso ya. El novio de esa chica debe ser swinger y tal vez quiera hacer un trío para usar sus juguetes contigo.

Salimos a la playa. Una playa hermosa y de mar transparente, pero llena de cadáveres. Corrimos revisándolos para ver si encontrábamos cosas que nos sirvieran. Encontré 8 dólares, un palo de escoba y un remo para partir algunas cabezas. Rolo en cambio se quedó revisando durante un largo rato el



cadáver de una rubia en bikini. Me acerqué y le pregunté:

–¿Encontraste algo que sirva, miko?

Se volteó con cara libidinosa y me dijo:

–Oh síii, este sí que sirve, jijiji.

Seguimos adelante y aparecieron los primeros no muertos. Dos de ellos caminaban vacilantes y lentos hacia nosotros, el otro vino corriendo. Este último saltó directo hacia Rolo, que por intentar sentar a la rubia no había agarrado nada con qué pegarle. En Dead Island uno no tiene armas de fuego, pega con cualquier cosa que se pueda encontrar por el camino. Rápidamente, me ocupé de los que venían hacia mí y al volverme vi cómo el zombie intentaba darle mordiscones en la cara a Rolo. Me quedé mirándolo y reí hasta acalambrarme los cachetes. Cuando logró zafarse, encontró un palo de escoba y le pegó con él.

Enojado, se acercó a increparme:

–¡Miko infecto! ¿Por qué no me ayudaste?

–Jajaja, lo siento, era tan romántico... era como si intentara besarte y tú parecías... jaja, disfrutarlo. No quería interrumpir.

Diary of the Dead

Más adelante nos topamos con un tipo atrapado dentro de una camioneta. Entre los dos nos ocupamos del escuadrón de zombies y en agradecimiento nos ofreció que lo acompañáramos a una cabaña a reparar nuestras armas o mejorarlas. Adentro encontramos un par de cuchillos y una mesa de trabajo. Yo arreglé mi mejor arma, una cuchilla de cocina, y aproveché mis dinerillos para mejorarla y hacerla más resistente. Luego fue el turno de Rolo, que durante un largo rato se quedó apoyado sobre la mesa sin hacer nada.

–¡Miko infecto! ¿Vas a tardar mucho más? –le pregunté, apurado.

–Oh, lo siento, es que quería mejorar... bueno, tú sabes... mi "herramienta", jijiji.

Varios minutos más tarde encontramos la famosa estación de radio. Ni bien entramos, se nos abalanzaron tres cadáveres y aproveché para usar a Rolo de carnada, a pesar de que huía como una niña. Por la espalda y aprovechando la distracción, pude con uno de ellos y perdí a los otro dos que corrían tras mi compañero tratando de "amarlo". Cuando por fin logré llegar hasta la radio, apareció todo raspado y mordido balbuceando algo ininteligible acerca del amor y la popa (¿Sería un barco que no había visto?).

El gran colofón (un gracioso epílogo con sonido a calefón)

Jugamos un largo rato hasta que Simanoi nos hizo cruzar casi toda una playa en busca de ya-no-recuerdo-qué. Entramos en una cabaña y nos encontramos con una graciosa chiquilla con una apretadísima bikini. Estaba desesperada por una botella de champaña y ofreció lo que sea por una. Desorbitados, nos miramos y ella confirmó que si le traíamos una botella pasaría una larga noche con nosotros. Por alguna extraña razón, la importantísima misión de Simanoi pasó a un segundo plano y registramos todas las cabañas buscando sin éxito una botella.

–¿Qué hacemos? ¿Seguimos buscando? –le pregunté a Rolo.

–Es un trabajo duro pero alguien tiene que hacerlo –contestó, como era de suponer.

Pasamos junto a un cadáver y lo pateé para despertarlo junto a mi desprevenido secuaz. Mientras Rolo forcejeaba para zafarse, salí corriendo para aventajarlo al grito de: "¡Y ese alguien voy a ser yooooo jijijiji lo sientoooo tribiliiiiiiin!"



Por Ángeles Viacava | Imán

Esto no es para mí

Capítulo 5: Lo mío es mío. Y lo tuyo también

SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 75 años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 6 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

Cría cuervos y te sacarán los ojos... O cría gamers y te sacarán la Play. En el mayor de los casos, te exigirán compartirla al 50% e x a c t o. ¿Y los ojos? Bueno, tal vez te los dejen.

El día en que el padre de la criatura llegó a casa con un juego de PS3 en cada mano, mi hija dio saltos que llegaban al techo. Disney Universe en la mano derecha. "Para vos, Ninita", dijo él, muy satisfecho, sabiendo que ella caería rendida a sus pies proclamándolo a los cuatro vientos "el mejor papá del mundo". Ella no lo defraudó, gritó de alegría y dio exactamente 88 saltitos y lo coronó rey del universo.

Nina disfrazó a su muñequito de Jack Sparrow y en dos minutos se sumergió de lleno en su juego. Sólo necesitó un par de tips del padre: con el círculo tal cosa, con el triángulo tal otra (no pretenderán que lo sepa yo, me imagino) y otro par de tips míos: 1:"¡Corré ese vaso que lo vas a tiraaar!" Y 2: "Les aviso que en 15 minutos está la comida y ¡ESO se apaga!"

La cosa es que en el medio de la cena, Nina preguntó:

–Y el otro juego papi, ¿cómo se llama?

–Se llama Uncharted y es de un buscador de tesoros... como Indiana Jones, ¿te acordás?

–Y... ¿podemos jugar AHORA MISMO cuando terminemos la comida? ¡Mirá, yo ya terminé!

A mí ni me miren. Me voy a pintar las uñas de los pies.

La mocosita va de "Hello Kitty" a "Hellboy", sus gustos son amplios y pocas veces ponerla a prueba con un "es para grandes... te vas a aburrir" da resultado.

Claro está que Nina se copó con el bendito Uncharted. Aunque nunca pueda nombrarlo. Cabezona como pocos (bueno, como el padre y la madre) ella insiste en que el nombre es "Anchardet". Y cada noche cuando Moki vuelve del trabajo, ella se para delante de la puerta y le grita: "¡Papi! ¡¡Papi!! Jugamos al tururu... tu... tu... tututuuu" canta y revolea los ojitos. Él, se hace el que se queja un poco:

"Ay Nina, por lo menos saludame". "¡Hola, papi! Jugamos al tururu... ru... ru... etc." apura ella.

Difícil de cantar por escrito. Chequéenlo por sus propios medios en youtube.com/irrompibles1.

Linda nena, ¿no? Tal vez eso les pinte el panorama. Durante unos cuantos días la rutina fue un rato de Disney Universe, otro rato de "Anchardet". Olvidate de jugarlo solo, le dije a Moki. Dicho y hecho. La descifradora de pistas y la GPS del juego –"por allá, papi, escondeeeeeeteeeeee, parezco la gallega ¿no? Doble por la derecha, jajaja"– fue Nina. Como en una moto con sidecar, padre en silla, hija en sillita, completamente sumergidos en la historia. Ella disfrutando a más no poder. Él, sufriendo como loco. "Oíme ¿te podés callar un ratito?" "¡Ninaaaaaa! ¡No cantes que me desconcentrás!" Ah. Eso sí. Nina es una nena tranquila, nunca un lío, nunca nada. Sería la nena ideal... si pudiera quedarse más de 5 minutos en silencio. Habla sin parar. Y canta y canta. Y mientras mastica (con la boca cerrada) canta mmmmmm.

Pobre padre que ya no es el gamer que era. Y para rematarla (asumo mis culpas) mi: "¡Está la comidaaaa!" que tapó justo el diálogo final de Drake y no le quedó otra que volver a jugarlo para ver qué había dicho.

Lo siento. Igual, insisto. Sarna con gusto no pica. Van por el Uncharted 3. Se ve que le gusta que le canten tururu... tu... tu... tututuuu. [i]

Naradiel & Moralese

HABÍA UNA VEZ, en la vieja ciudad de Mar del Plata, una joven rubia con cara de boba y loca por los gatos que era estudiante de día, elfa de noche y kiosquera los fines de semana. Un domingo, mientras hacía el inventario de mercadería, un joven de ojos claros se acercó a ella para hacerle una pregunta:

—Hola, ¿tenés la revista Irrompibles?

—¿Cuál? ¿No será Inrockuptibles? (¿Cuántas veces les habrán contestado eso?)

—No, es Irrompibles.

—¿De qué es?

—De juegos de PC —Se fija en la sección donde guardan las revistas de computadoras y en la sección de revistas varias.

—No, no la tengo. Si no, ya la habría visto —Se ríe.

El chico sigue en su búsqueda y ella sigue con su trabajo.

Un par de meses después, mientras esta chica cerraba un cajón de devolución de un kiosco vecino, una revista con portada de Crysis se cae, casi con misteriosa casualidad. La levantó y se la quedó mirando. Todos hablaban del Crysis por no existir PC que lo corriera completamente en High. En un costado se leían, también, Lineage II y Neverwinter Nights II, pero lo que hizo que se la quedara fue el slogan: El gamer no muere, respawnea. En ese momento, recordó al muchacho y se preguntó en voz alta si habría conseguido lo que buscaba.

Eso ocurrió a finales del 2007. Para fines del 2008, esta chica se hace su cuenta de Facebook y se une a la página de [irrompibles] (ya había probado participar de la comunidad en la página oficial pero no es una persona de foros). Viendo una foto en la que estaba en su kiosquito, un chico la agrega; algunos gustos en común, miembro de la comunidad [i]. Nunca hablaron sino hasta mediados del 2010, a causa de algún delirio y porque Google nos espía con sus satélites rusos. A partir de ahí empezó el diálogo casual. Ambos eran personas bastante random y era muy gracioso cómo, sin conocerse, siempre seguían una conversación que no tenía sentido alguno. Compartían gustos musicales, lo que más los unió, y otros intereses como los juegos de PC, el rol de mesa y algunas películas. Un día, ella le dijo:

—Te hago una pregunta rara. ¿Alguna vez pasaste por el kiosco de la calle "tal" y "tal", preguntaste por la [i] y la mica que te atendió te ofreció la Inrockuptibles?

—La verdad, no creí que te acuerdes de eso. Me pareció que eras vos pero no te iba a preguntar.

Ella lo invitó a tomar un helado una tarde de octubre, un 16, que se convirtió en un café porque fue una tarde fría. A pesar de los nervios, se rieron de cualquier cosa y terminaron por cenar. Hablaron de la vida, a pesar de los chistes, y se volvieron amigos inmediatamente. Dos días después de eso, ella ya estaba en casa de él tomando mate, como si se conocieran hace años, y, un par de semanas más, ya eran amigos inseparables. Las tardes de mate y chistes los unieron más. Hablaban de todo, se confiaron sus problemas y miedos; a ninguno se le ocurrió desconfiar en el otro, tenían la certeza de que eso no iba a pasar. Ella siempre repetía una frase: "Dios los cría y la internet los amontona".

Así pasaron los meses; ya eran como hermanos, pero había algo que los hacía sentir inseguros. A fines de junio sucedió. En una charla como tantas, hablaban de la vida y problemas de pareja (cosa que se había vuelto habitual para ambos) cuando él se da vuelta y le dice que estaba sintiendo algo por ella; que sabía que no se lo podía corresponder y que tenían que dejar de verse. Nunca le había dolido tanto un abrazo como en ese momento, pero no podía hacer más, se quedó callada. Sugirió que la amistad no se perdiera, que lo podían manejar, que seguramente estaba confundido; pero él tenía muy claro lo que le pasaba. Se disculpó por arruinar tan linda amistad y dejaron de hablar. Duró una semana. Volvieron a verse porque no dejaban de extrañarse, pero ya las cosas no eran igual. Ella le contó que estaba tan triste que no podía comer; a él le pasaba igual, y le pidió por favor que si sentía algo, se lo diga. Era verdad, no se lo podía negar por más que quisiera, nunca se había sentido tan bien con alguien. Se vieron un tiempo, pero la situación no dio para mucho y dejaron de hablarse nuevamente.

Esta vez duró más tiempo, hasta que ella lo llamó una tarde. Volvieron a tener un diálogo, aunque cortante, como si fuesen dos personas lejanamente conocidas. El tiempo fue achicando esa distancia que se pusieron, la conexión que tenían era más fuerte. Los chistes salían solos y rompían el hielo pero, aún así, ambos siguieron con sus vidas. No dejaban de extrañarse, por más que hablaran casi todos los días, y, un día, se decidieron a verse, sabiendo que podía ser difícil para ambos. Una vez que se encontraron, se dieron un abrazo muy fuerte y fue cuando ella decidió no volver a perderlo.

Pasaron por situaciones complicadas pero, finalmente, están juntos. Por eso, quería agradecerle a la comunidad [i]; porque, gracias a ustedes, no sólo conocí a quien es hoy mi mejor amigo, sino a la persona de la que estoy enamorada. [i]

EL CAMINO DEL PROFETA

Por Cufa & Morton
Game Designers



SOLO FUE UN PRECALENTAMIENTO. Nuestro anterior puzzle fue resuelto, sí, pero sólo estábamos practicando. Esta vez, nada podrá evitar que los hagamos chillar, llorar, patalear y maldecir durante días el haber siquiera intentado resolver nuestro más moderno puzzle. ¡Contemplen! Están ante una nueva oportunidad (es una broma, no tienen chance) de desenredar el gran acertijo que hemos estado urdiendo estos meses, y hacerse de unos premios excepcionales. Para hacerlo, deberán valerse de [i] online, mucho ingenio y Google, ¡así que miren al frente y no se pierdan del camino! Su horóscopo: Una inesperada revelación los tomará por sorpresa.

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:

- Subject: "El camino del profeta"
- Respuesta correcta al puzzle: Su último mensaje.
- Tu nombre y apellido verdaderos.
- Nick en irrompibles.com.ar

PREMIOS

1. **GRAN PREMIO SORPRESA ***
2. **SAINTS ROW: THE THIRD (PC)**
   por GeekMart (www.geekmart.com.ar)
3. **EXCEED COLLECTION (PC)**
   por Nyu Media (nyu-media.com)
4. **300 Puntos de Carmack** (sólo usuarios del sitio)

Condiciones de participación

Sólo aceptaremos tres respuestas por mico. ¡El que acierta primero elige premio! * El concurso es válido en el territorio de la República Argentina hasta agotar los premios. La eXceed Collection (Steam code) es válida en todo el mundo. [i]

* El **"gran premio sorpresa"** es algo especial y diabólicamente ENORME. **¡Ya te vas a enterar cómo obtenerlo!**

Staff

EDITORA RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

COLABORAN
Nicolás Carnevale, Natalia Cina, Fernando Coun, Andrés Croucher, Esteban Echeverría, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Augusto Finocchiaro Preci, Tomás García, Rodolfo Laborde, Andrea Muratore, Hernán Panessi, Lucas Robledo, Jorge Sánchez, Juan Stanizzo, Rodrigo Valdone, Leandro Venturini, Angeles Viacava, Santiago Videla, María Gabriela Vich.

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

FOTOGRAFÍA
JulianLorenzon.com

GRACIAS A
#Tecno23
Alpa Electrónica
Capcom
Celeste Martearena Godoy
Clarín Global – CMD
Dedalord Games
Deep Silver
Electronic Arts
Electronic Things
Gameloft
Gamester
GeekMart
Lector Global
LocalStrike
Next Games
Nyu Media
Thermaltake
Rockstar Games

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar
facebook.com/irrompibles
Twitter: @irrompibles

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 2 Nº 6 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L.– Anchorena 1180 (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Ediciones Grimorio & Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
MARZO-ABRIL DE 2012

